NU TIO NUMMER PER ÅR

club Nintendo®

magazine

2005:JUNI/JULI

Plus:

Nintendo

- GÅ PÅ MOLN: YOSHI TOUCH & GO
- SJUKA SLADDAR: RIDGE RACER DS
- LEVANDE KONST: PAC-PIX
- RÄVSPEL: STAR FOX ASSAULT
- VÄCK GRANNARNA: DONKEY KONGA 2
- SPELA KORTEN RÄTT: BATEN KAITOS
- VRID VÄRLDEN: YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION
- ROLIGARE ÄN FIA: MARIO PARTY ADVANCE
- RAPPORT FRÅN SPELHIMLEN: E^3 2005
- FÅNGA DEOXYS: AURORA TICKET

Nintendos Revolution

Nintendo®

TIO NUMMER PER ÅR!

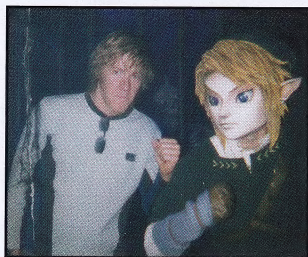
Nu är jag glad. Riktigt glad till och med. För nu har vi precis beslutat att ge ut **tio nummer per år av den här tidningen**, i stället för ynka fyra som innan. Det betyder att du kommer att få springa till brevlådan en gång i månaden året om, bortsett från januari och juli då vi gör uppehåll. Fler nummer av tidningen är precis vad så många av er har frågat efter i princip hur länge som helst, så det är skönt att vi äntligen har fått tummen från pausknappen och fixat detta. Det blir dock inga 84-sidiga nummer längre, men **visst är det roligare att få en tunnare tidning oftare än allt på en gång lite då och då?** Släng gärna iväg ett mail till oss om du håller med, eller tycker annorlunda.

Nästa nummer kommer alltså redan i augusti. Då lämnar jag över den här skrivplatsen till de andra i Club Nintendo Crew.

KIM WEINEFELT, REDAKTÖR

PS. Ni kan sluta fråga mig vad en "bäckfisk" är för något, jag har hört nog av det nu. Så kommentera aldrig mer ingressen på sidan 34 i förra numret, är ni snälla...

CLUB NINTENDO CREW



KIM WEINEFELT
Några skramlande enkronor. Det är ungefär så mycket som finns kvar i Kims spargris efter en dag i den nyöppnade Nintendo World-butiken. Hans Nintendo-samling mår bättre än någonsin, dock.

GJORT SEDAN FÖRRA NUMRET: Slitit med att få lila blommor i alla Challenge Mode-uppdrag i Pikmin 2

VILL GÖRA INNAN NÄSTA NUMMER: Smiska brorsan på fingrarna i Yoshi Touch & Go under semestern



CAROLINA KARLSSON
Från och med det här numret gör Carro all layout i Club Nintendo Magazine. Hennes ambition har varit att få fram mycket Nintendo-känsla, inramat på ett stilrent sätt.

GJORT SEDAN FÖRRA NUMRET: Snott Johan Lenngerds stjärnor i Mario Party 6

VILL GÖRA INNAN NÄSTA NUMMER: Höra de nya låtarna i Donkey Konga 2

Personal & sånt:

Ansvarig utgivare
Owe Bergsten

Redaktör
Kim Weinefelt

Skribenter
Fredrik Andersson
Emelie Lager
Johan Lenngerd
Mikael Nylander
Kai Weinefelt
Kim Weinefelt

Art Director
Carolina Karlsson

Annonsförsäljning
Örjan Johansson

Tryck
Perstorps Tryckeri

Club Nintendo Magazine publiceras av Bergsala AB, Box 10204, 434 23 KUNGSBACKA.

Kontakta Club Nintendo
Glöm inte att alltid ange ditt medlemsnummer när du kontaktar Club Nintendo.

Postadress:
Club Nintendo
Box 10256
434 23 Kungsbacka

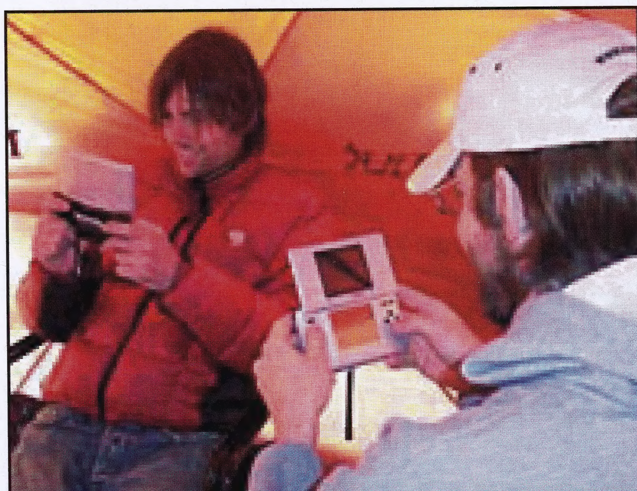
E-postadress:
club.nintendo@bergsala.se

Telefonnummer:
0300-721 00 (vardagar kl. 16.00–19.00, helger kl. 12.00–15.00)

Faxnummer:
0300-732 80

INNEHÅLL





NINTENDO DS PÅ MOUNT EVEREST

Neal Mueller och Chris Grubb är på väg mot toppen av världens högsta berg, Mount Everest, och samtidigt på väg att bli de yngsta att bestiga alla av de sju kontinenternas högsta berg. Som hjälp på vägen har de varsitt Nintendo DS, där de använder Picto-Chat för att kommunicera med varandra. Nintendo DS blir därmed den första spelmaskinen på världens högsta punkt. Kul va?

Nintendo® WORLD

10 Rockefeller Plaza New York, NY 10020

NINTENDO ÖPPNAR BUTIK I NEW YORK

Den 14 maj öppnade Nintendo World – världens första och största officiella Nintendo-butik. Mitt i New York Citys Rockefeller Center finns numera en två våningar stor butik med Nintendo-prylar. Just det – bara Nintendo-prylar. Samtidigt flyttade också Pokémon-butiken Pokémon Center in i Nintendo World. Som Nintendo- och Pokémon-fantaster kommer man inte mycket närmare himlen än så här.

NINTENDOGS ÄR BÄST I RASEN

Japans största och mest kända speltidning Famitsu gav Nintendo DS-spelet Nintendogs 40 poäng av 40 möjliga när de recenserade det. En poäng som bara ett ytterst fåtal spel lyckats få hittills (det första spelet som fick 40/40 var Zelda: Ocarina of Time). Förväntningarna är med andra ord enorma på Nintendogs.



HEMSKA FÖRSÄLJNINGS-SIFFROR

Och då menar vi hemskt bra, som i Resident Evil 4-fallet. Det här fantastiska Nintendo GameCube-spelet gick högst upp på topplistan i Sverige och lyckades nå 200 000 sålda exemplar under den första månaden i Europa.



PAC-PIX-PENNA

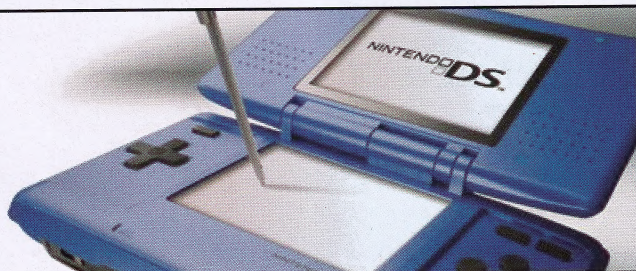
Japaner som köper PAC-PIX får med den här specialdesignade Nintendo DS-stylusen. Det är en likadan "penna" som Pac-Man håller i under inledningen av spelet. Tyvärr gäller inte dealen i USA eller Europa.

DS STÅR FÖR DUNDERSUCCÉ

Ok, det kanske inte är den helt rätta översättningen, men det kan man tro när man ser försäljningssiffrorna; 500 000 enheter sålda mellan releasen 11 mars och påskafton i Europa. Nintendo of Europe har räknat ut att detta var 77 % av alla Nintendo DS som fanns i butikerna då. Super Mario 64 DS blev som vi och de flesta andra gissat det populäraste spelet, med 250 000 exemplar sålda under samma tid. Wario Ware Touched! har också gått välförtjänt bra.

NYA FÄRGER PÅ NINTENDO DS

I Japan och USA i alla fall... Japanerna har redan fått DS med svart, vit, turkos och rosa färg på skalen och i USA släpps färgen Electric Blue (bilden) nu i juni. Men frågan är om inte originalfärgen fortfarande är snyggast.



Mario och Luigi heter Mario i efternamn

ÄNTLIGEN: 10 NUMMER PER ÅR AV CLUB NINTENDO MAGAZINE FRÅN OCH MED NU!

Efter en pendling mellan fyra och sex nummer per år har vi nu beslutat att göra tio nummer av Club Nintendo Magazine per år! Det betyder att Sveriges officiella Nintendo-tidning inte blir lika tjock som tidigare, men istället får du mer aktuella spelpresentationer, nyheter och erbjudanden. Och det tror vi att du och de absolut flesta andra kommer att gilla!

Club Nintendo Magazine landar från och med nu i din brevlåda varje månad, bortsett från januari och juli eftersom vi lägger in extra sidor i december- och juninumret.

Medlemsavgiften? Den stannar på 199 kronor per år.



Club Nintendos sommarerbjudande hos GAME

Varsågod, här får du 2 x 50 kronors rabatt när du köper Nintendo-spel hos GAME i sommar! Kupongerna kan användas på GAME:s sortiment av spel till Nintendo DS, Nintendo GameCube och Game Boy Advance som kostar minst 300 kronor, fram till och med den 31 juli 2005. En kupong per spel gäller, och kupongerna går inte att kombinera med andra erbjudanden.

50:-

50 KRONOR RABATT PÅ VALFRITT NINTENDO-SPEL (SOM KOSTAR MINST 300:-). EXKLUSIVT FÖR CLUB NINTENDO-MEDLEMMAR.

Erbjudandet gäller t.o.m. den 31 juli 2005 mot uppvisande av kupong och giltigt medlemskort, och kan ej kombineras med andra erbjudanden.

GAME
www.game.se

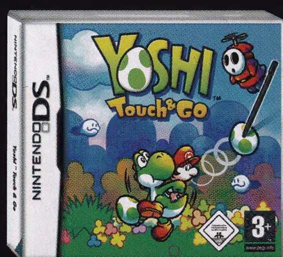
50:-

50 KRONOR RABATT PÅ VALFRITT NINTENDO-SPEL (SOM KOSTAR MINST 300:-). EXKLUSIVT FÖR CLUB NINTENDO-MEDLEMMAR.

Erbjudandet gäller t.o.m. den 31 juli 2005 mot uppvisande av kupong och giltigt medlemskort, och kan ej kombineras med andra erbjudanden.

GAME
www.game.se

Text: Kim Weinefelt



Yoshi Touch & Go



Går det att spela ett spel där man inte kontrollerar huvudpersonerna? Ja, faktiskt – i Yoshi Touch & Go rör du knappt Yoshi och Baby Mario överhuvudtaget, utan förändrar istället omgivningen omkring dem genom att rita och blåsa på ditt Nintendo DS.

FAKTA	
Titel	Yoshi Touch & Go
Spelsystem	Nintendo DS
Speltyp	Action
Utvecklare	Nintendo
Utgivare	Nintendo
Svensk distribution	Bergsala AB
Åldersgräns	Från 3 år
Antal spelare	1–2 (DS Single-Card Download Play)
Kompatibla tillbehör	-
Sverigepremiär	6 maj 2005



RECENSIONER

KIM WEINEFELT

8

Yoshi Touch & Go är ännu ett banbrytande Nintendo DS-spel. ***Jag har inte spelat något liknande innan och det lovar jag att inte du heller har.*** Jag undrar egentligen vad som gör det så kul att rita moln som hjälper Yoshi genom banorna, och kommer fram till att det måste vara friheten att som spelare kunna göra vad man vill, på ett snabbt och enkelt sätt. Varför "bara" betyget 8 i så fall? För att Yoshi Touch & Go inte har ett lika långt och roligt äventyr som Yoshi's Island till Super NES och Game Boy Advance. En annan sak som stör mig är att jag alldeles nyss inte tog en enda seger över Johan i tvåspelarläget. Men det sistnämnda problemet är nog inte särskilt långsiktigt...

JOHAN LENNGERD

9

Helt underbart med nya briljanta spel som detta. Utnyttjandet av touch screen och mikrofon är genialiskt smart, samtidigt som det fungerar riktigt grymt kontrollmässigt. ***Jag gillar också själva spelidén med ett plattformsspel som bygger på poängjakten snarare än ett långt äventyr.*** Detta gör att man lätt kan ta upp spelet i fem minuter och försöka slå ett rekord och sen stiga av bussen eller vad det nu kan vara som gör att man inte kan spela hur länge som helst. Ruskigt beroendeframkallande helt enkelt, som riktigt bra spel är.

STYR MED FINGER OCH MUN

Baby Mario faller. Yoshi promenerar. Din uppgift är inte att styra de här gulliga karaktärerna, utan att ändra världarna så att Baby Mario och Yoshi plockar på sig mynt samt undviker fiender och farligheter. Och det gör du (som du kanske redan har gissat) inte genom att använda knapparna på Nintendo DS, utan så här:

RITA MOLN

Rita moln på touch screen-skärmen genom att använda pekpennan eller fingret. Moln fungerar som väggar eller broar över hål och kan också stänga in fiender.

RITA EN BUBBLA

Om du ritar en cirkel på skärmen förvandlas den till en bubbla som kan stänga inne fiender och förvandla dem till mynt. Bubblorna kan du sedan dra till Yoshi så att han får tag i mynten!

ÄT MER FRUKT

Frukt är godis, var det någon som sa. Frukt är ägg, stämmer bättre här. När Yoshi har fått i sig äpplen, bananer, meloner och vindruvor får han fler ägg att kasta.

BLÅS BORT MOLNEN

Ritar du moln som du inte är nöjd med är det bara att blåsa på ditt Nintendo DS så blåser molnen bort från skärmen!

KASTA ÄGG

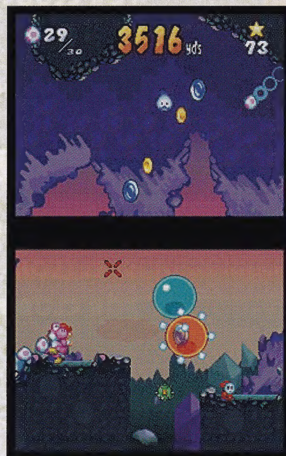
Yoshi kastar ägg som om han inte gjort något annat sedan han kläcktes ur ett. Sikta gör du helt enkelt genom att peka på skärmen dit du vill att Yoshi ska kasta äggen.

HOPPA YOSHI!

Om du petar på Yoshi med pennan eller fingret hoppar han, och petar du på honom igen börjar han med sitt karaktäristiska bensprattel i luften.



Rita moln



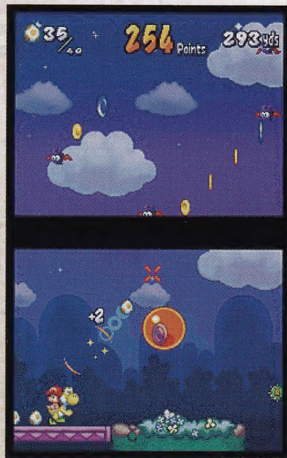
Rita en bubbla



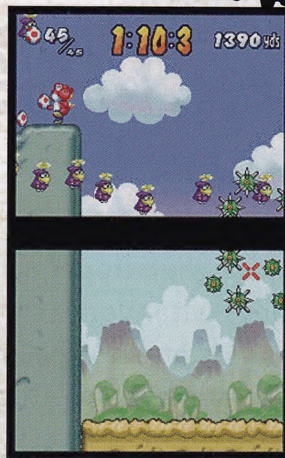
Kasta ägg

Yoshis första spel var Super Mario World till Super NES

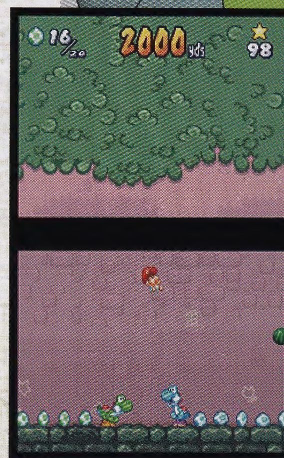




Score Attack



Time Attack



Marathon

VÄLJ SJÄLV – SPRING ETT MARATON ELLER RÄDDA BRORSAN

Yoshi Touch & Go saknar ett riktigt äventyr, istället har det flera olika spelsätt där det handlar om att uppnå så bra resultat som möjligt och hamna högst upp på rekordlistan.

SCORE ATTACK

Det här handlar om att dra i sig så många poäng som möjligt. Pricka varenda mynt och fiende du ser – ju fler samtidigt desto bättre.

TIME ATTACK

Rädda brorsan! Baby Luigi är kidnappad av några Toadies, så här gäller det att vara snabb och skjuta ned babybortförarna så snabbt det bara går.

MARATHON

Om du aldrig vill att spelet ska ta slut är det Marathon du ska spela, för här tar banan inte slut förrän Yoshi gör en miss. Försök komma så långt som möjligt.

CHALLENGE

I Challenge ska du gå så långt du kan med Yoshi, innan tiden tar slut. Och eftersom du inte vill att tiden ska ta slut bör du skjuta ägg på fiender och mynt som ger dig extra tid.

VS. BATTLE

Här gäller det att se till att sin Yoshi tar sig fram 1 000 meter före motståndare. Din Yoshi är på den undre skärmen och du kan hela tiden se vad din motståndare håller på med på den övre. Spelare två kan ladda över tvåspelarläget från spelare ett.



Challenge



Vs. Battle

Tips:

Score Attack: *Ju fler saker du träffar med ett enda ägg, desto fler poäng till dig.*

Time Attack: *Så fort du har slagit iväg en Toadie från Baby Luigi ska du göra allt för att träffa den igen – så är den borta för gott.*

Marathon: *För varje 1 000 meter som du traskar lämnar Yoshi över Baby Mario till en bättre Yoshi.*

Challenge: *Rita upp moln som Yoshi kan promenera på, då går han snabbare.*

Vs. Battle: *Skjuter du ner tre eller fler fiender med ett och samma ägg dyker det upp fiender i vägen för din motståndare.*

BETYG



GRAFIK

Super NES:ig och ganska enkel för att vara Nintendo DS. Charmigt fast utan 3D och några överraskningar, kan man sammanfatta det.



LJUD

Gammal go' Yoshi's Island-musik som är enkel men trevlig att lyssna på. Yoshi och Baby Mario ropar och skriker en del gulliga saker också, om man gillar det...



SPELKONTROLL

Yoshi Touch & Go har ett helt unikt kontrollsystem som låter dig göra så mycket mer än vad du kan i ett vanligt spel av den här sorten. Du har verkligen all och full kontroll.



UTMANING

Gillar du att slå Hi Scores är det här definitivt ett spel som kommer att passa dig. Synd bara att ett riktigt äventyr saknas.



SPELDESIGN

Det bästa med spelet är utan tvekan speldesignen. Yoshi Touch & Go är både väldigt nyskapande och otroligt kul på samma gång – en svårslagen kombination.

TOTALT



Ett väldigt gulligt och väldigt, VÄLDIGT banbrytande spel som man kan sitta länge med, trots att det är kort. Det var länge sedan det var så här roligt att bara försöka slå rekord. Tvåspelarläget får inte missas!



Första gången Baby Mario och Baby Luigi syntes var i Super Mario World 2: Yoshi's Island (Super NES)

Text: Fredrik Andersson
Foto: Emelie Lager



Ridge Racer™ DS

Den som är ute efter ett verklighetstroget och realistiskt bilspel med hastighetsgränser och stoppskyltar bör se sig om efter ett annat spel än Ridge Racer DS. Den trogne Nintendo-spelaren märker ganska snart att en av Nintendo 64:ans hetaste racing-titlar nu kommit i portabel version till Nintendo DS.

FAKTA

Titel: **Ridge Racer DS**
Spelsystem: **Nintendo DS**
Speltyp: **Racing**
Utvecklare: **Nintendo Software Technology**
Utgivare: **Namco**
Svensk distribution: **Bergsala AB**
Åldersgräns: **Från 3 år**
Antal spelare: **1-6 (DS Single-Card Download Play)**
Kompatibla tillbehör: -
Sverigepremiär: **3 juni 2005**

Ridge Racer DS utökar spelutbudet till Nintendo DS ytterligare, den här gången med ett riktigt roligt och gediget bilspel. Det är i stort sett identiskt med den version vi såg till Nintendo 64, men dock med några små modifikationer. Nu är givetvis pekskärmen användbar, och den djärva spelaren som vill höja ambitionsnivån ytterligare gör rätt i att styra med hjälp av pekskärmen istället för det traditionella styrkorset.

Att sitta bakom ratten i en Ridge Racer-bil skiljer sig gravt ifrån att köra en formel 1-bil. För att ha någon chans att avancera framåt i spelet gäller det att spelaren kan behärska konsten att sladda (eller "drifta" som många så populärt säger) sig igenom kurvorna. Innan spelaren lärt sig tekniken ordentligt kan spelet till en början verka relativt hopplöst, men när sladdkunskaperna väl satt sig är det en fröjd att ställa upp bilen i kurvan för att sakta svepa förbi sina konkurrenter. Den riktigt skicklige kan till och med sladda runt 360 grader med bilen och fortfarande hålla sig kvar på vägen.

Trots att det är otroligt roligt att bränna däck på Ridge Racer DS finns det en del moment som en bilspelsälskare kan störa sig på. Till exempel får du som spelare aldrig någon fördel av att stöta ihop med någon konkurrerande bil. Dessa "studsar" alltid på något egendomligt sätt fram och intar positionen framför dig. Detta känns orealistiskt och frustrerande. Även när bilen kör utanför vägbanan på sand eller grus är det som att köra rakt in i en vägg. Dessa små detaljer gör att spelet inte riktigt når upp i den klass som i alla fall jag hoppats på.

Trots detta bjuder spelet på en rejäl utmaning i en skön miljö med bra grafik. Många timmars spelande krävs för att knipa förstaplatsen i alla Grand Prix-lopp samt spela fram ett trettiotal bonusbilar i Car Attack. Även Time Attack finns att tillgå där spelaren som vanligt kan pressa sina egna tider och putsa på sina vänners rekord. Även flerspelarläget bjuder på många spännande ögonblick. Till exempel går det att spela upp till sex spelare trådlöst med endast ett spelkort, vilket är otroligt roligt. Ridge Racer DS är helt enkelt en obligatorisk titel för den som gillar att sitta bakom ratten.



RECENSIONER

FREDRIK ANDERSSON

7

Ridge Racer bjuder på härlig bilkörning med en härlig fartkänsla. Grafik och ljud håller också en hög klass vilket bidrar till en underbar spelupplevelse. Det går att spendera många timmar med Ridge Racer ute i vårsolen, spelet bjuder på många utmanande lopp som kräver några försök innan det går vägen. ***Flerspelarläget gör sig väldigt bra i en bärbar version, speciellt med Kim i backspegeln.*** Personligen är detta en given titel att bära med sig när sommarmånaderna nalkas och ens lediga tid med fördel spenderas utomhus.

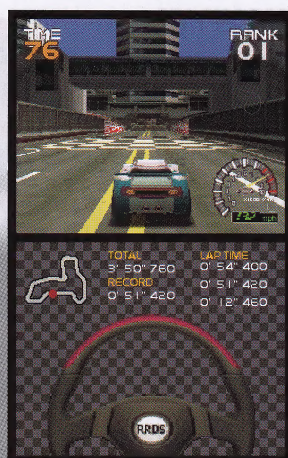
KIM WEINEFELT

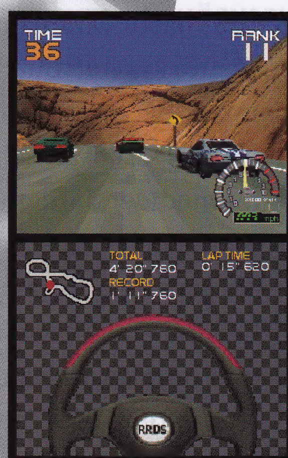
7

Ridge Racer 64 är det bästa realistiska bilspelet jag har kört, alla kategorier. Och Ridge Racer DS är precis samma sak, fast till Nintendo DS. Tyvärr är ratten på touch screenen ganska svårstyrd, och banorna är fortfarande inte så många. Men förutom det har Ridge Racer DS många (och dyra) bilar, sommarkänsla och körglädje rakt igenom. Och ***det är bara här som man kan ta kurvorna med 360-graderssladd och åka så snabbt att bilen flyger in i en helikopter***. Allt framför Johans och Fredriks tappade hakor i flerspelarläget.

Namco var tillsammans med Hudson de första tredjepartstillverkarna att göra spel till Nintendos spelmaskin Famicom (NES)



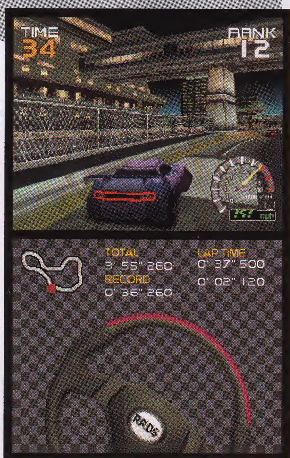


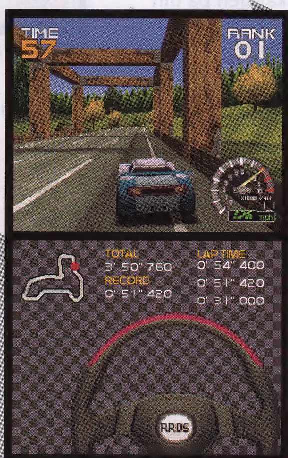


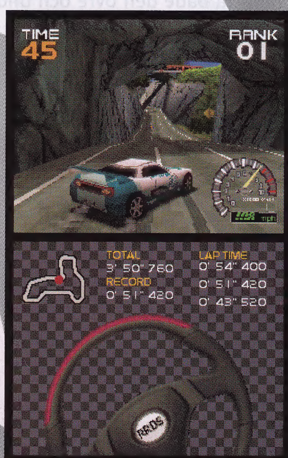


FREDRIKS SLADDSKOLA:

1. **SLÄPP GASEN STRAX INNAN KURVAN.**
2. **SVÄNG PÅ RATTEN OCH TRYCK IN GASEN NÄR BILEN BÖRJAR SVÄNGA. PÅ DETTA VIS FÅR DU UT BAKEN PÅ BILEN.**
3. **PARERA MED RATTEN FÖR ATT HÅLLA KVAR BILEN PÅ VÄGEN.**
4. **RÄTA UPP BILEN I KURVANS SLUT FÖR ATT FÅ GREPP MED DÄCKEN IGEN.**







BETYG



GRAFIK

Grafiken är skarp och spelet flyter bra. Dock är det otroligt irriterande när bilen studsar konstigt mot både konkurrerande bilar samt väggar och vägkanter.



LJUD

Musiken känns klart igen ifrån N64:ans version och framkallar retrokänslor för den bevandrade. Den varierade musiken bidrar till den fartkänsla spelet besitter.



SPELKONTROLL

Personligen uppskattade jag själv inte styrningen med pekpennan så mycket; vem vill styra en bil med en penna? Dock är det gamla klassiska styrkorset alltid välkommet och det går dessutom att ratta bilen med hjälp av tummen på enhetens "touch screen". Detta styrsätt är otroligt exakt och till en början riktigt klurigt, men efter ett tag fungerar det faktiskt riktigt bra.



UTMANING

Ridge Racer DS bjuder på många svåra banor, redan efter de första lite lättare banorna börjar utmaningen på allvar. Även flerspelarfunktionen är otroligt rolig och att kunna spela sex spelare med endast ett kort uppvisar verkligen maskinens potential.



SPELDESIGN

Likheterna med Ridge Racer 64 är slående och det bjuds tyvärr inte på så mycket nytt. Visst finns det en del nyheter som till exempel att bilen nu går att styra med hjälp av maskinens "touch screen", men lite nya inslag skulle välkomnas med öppna armar.

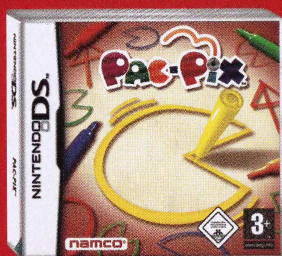
TOTALT



Ridge Racer DS är i stort Ridge Racer 64 i bärbar version, vilket inte alls är något negativt – tvärtom. Spelet bjuder på härlig bilkörning med bra fartkänsla vilket bilintresserade DS-ägare borde uppskatta.

Den sista och bästa bilen i Ridge Racer 64 är "Ultra 64"

Text och illustration: Emelie Lager



F A K T A	
	Titel: **PAC-PIX**
	Spelsystem: **Nintendo DS**
	Speltyp: **Action**
	Utvecklare: **Namco**
	Utgivare: **Namco**
	Svensk distribution: **Bergsala AB**
	Åldersgräns: **Från 3 år**
	Antal spelare: **1**
	Kompatibla tillbehör: **-**
	Sverigepremiär: **20 maj 2005**

RECENSIONER



EMELIE LAGER

Till och med Nintendos egna utvecklare av mjukvara till Nintendo DS har avslöjat att de är avundsjuka på Namco för att ha kommit på denna genialiska spelidé före dem själva. Precis som de flesta Nintendo DS-spel har PAC-PIX ett upplägg som är så primitivt och intuitivt att det till en början kan kännas svårt att förstå hur enkelt det i själva verket är! För att sedan visa sig vara allt annat än lättsamt... ***Om du gillar att hålla en penna i din hand och styra världens gång med den, lär PAC-PIX ha lätt för att placera sig bland dina favoriter i ledet av kreativitetsstimulerande titlar till Nintendo DS.*** På ett mycket fiffigt sätt förenar det spelarens tecknarfärdigheter med dess intresse för Pac-Man-spelen, samtidigt som det är mycket mer än överlägsna konstnärliga kunskaper som krävs för att bemästra spelkontrollen fullt ut. PAC-PIX = Teckning för alla som är tillräckligt snabba i fingrarna!



KIM WEINEFELT

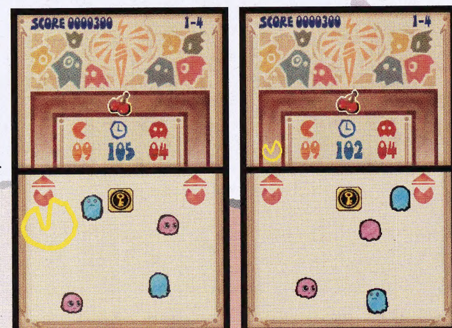
PAC-PIX är enkelt ett av de mest nyskapande spelen till Nintendo DS, med andra ord ett av de mest nyskapande spelen överhuvudtaget. Men i Pac-Mans fall känns det för en gångs skull inte som att det räcker med innovativa idéer. ***Det händer för lite i PAC-PIX***, både i inledningen av spelet och under resten av historien. De första minuterna med spelet är trots allt roliga och det fungerar oväntat bra att rita sin spelfigur på skärmen. Trots att jag ritade Pac-Mans med groteska över- och underbett eller Pac-Mans som såg ut som deformerade citroner fick de ändå liv och började jaga spöken. Kul!

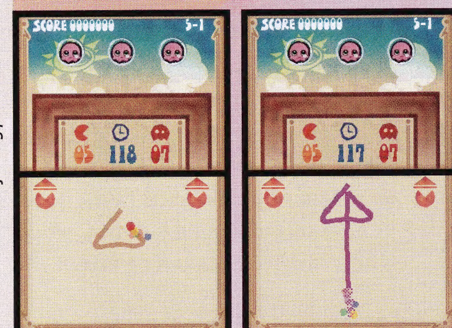


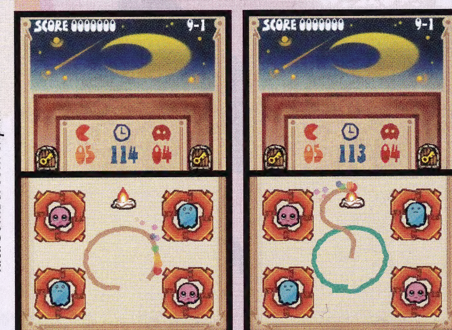
Namco måste vara galna. Deras nya, innovativa kvalitetstitlar till Nintendos spelmaskiner tycks aldrig sluta poppa upp på releaselistorna. Här kommer de nu med den färdiga versionen av ett Nintendo DS-spel som redan i en demoversion på förra årets E³-mässa väckte mångas intresse. PAC-PIX är ett spel som tar tillvara det nya formatets potential på ett utsökt sätt, samtidigt som det baseras på en idé som lär ha legat och grott på Namcos R&D-studio sedan flera år tillbaka...

Vad skulle du tycka om att få möjlighet att ge liv åt det du ritade? Att låta dina mest fantasifulla teckningar av allsköns sagofigurer och elaka monster börja röra på sig framför dig på pappret? Nu råkar det faktiskt vara så att en illasinnad magiker i Pac-Mans universum har tagit sig an att realisera denna tanke! Tråkigt nog gjorde han det genom uppfinnandet av ett läskigt spökbläck, "Ghost Ink", vilket får allt som det ritar att förvandlas till livs levande, ondskefulla spöken...

Det är då vår gamle gule vän med omättlig aptit och ständigt gapande mun kommer till världens räddning. Han har nämligen tillgång till det enda vapen som kan göra slut på dessa otyg: en magisk penna, med vilken han kan låsa in alla spökena i en magisk sagobok, där de återgår till att vara rena teckningar. Problemet är bara det att Pac-Man, innan han hunnit avsluta sitt jobb, själv råkar bli fångad inuti boken. Nu måste du hjälpa honom att äta sin väg genom bokens alla sidor, och från nivå till nivå lösa allt svårare uppdrag, vilka kommer att innefatta både den övre och undre skärmen på din Nintendo DS.


Pac-Man inne på Item Road


Rita och skjut iväg pilar


Rita bomber som exploderar

Den effektive pen

För att ta sig vidare i det här spelet gäller det verkligen att hålla pennan rätt i handen, men du behöver inte vara någon mästare på att rita 45-gradiga vinklar och perfekta cirklar för att lyckas. Nej, det finns i princip bara en viktig regel att följa: Börja alltid med raka linjer. När det sedan gäller att få spelet att uppfatta att du försöker rita en Pac-Man, måste du således börja med att rita dess mun – det vill säga ett lagom snyggt 'v' – och därefter, i samma penndrag, ett 'c' som sträcker sig från den ena "läppen" till den andra och på så sätt fullbordar kroppen (se bilden nedan!).

1.

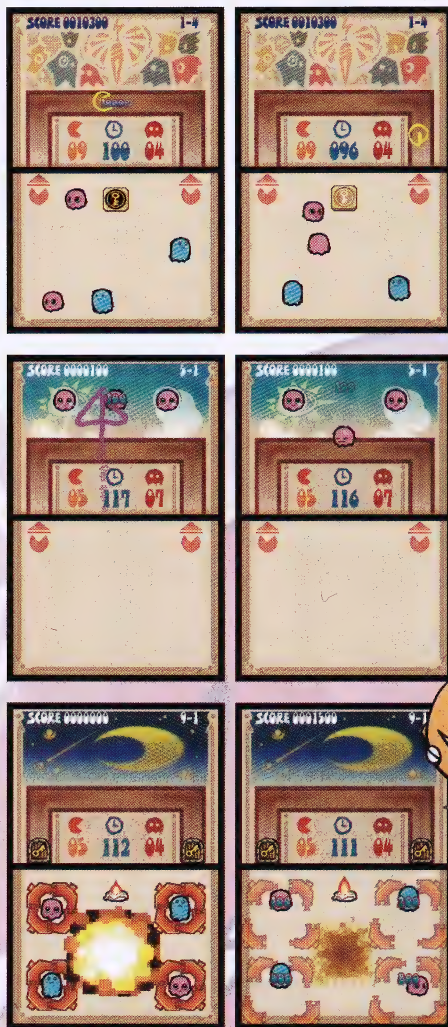


2.



Spelföretaget Namco hette Nakamura Manufacturing Company när det startade 1955

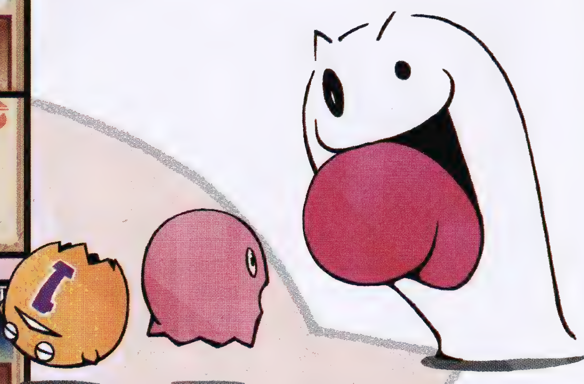




FRI SKAPANDE VERKSTAD PÅ HÖGVARV!

I spelets första nivåer är upplägget mycket enkelt. Ditt mål är att rensa skärmen från ett visst antal spöken i klassisk färg och form på så kort tid som möjligt. Ju längre det tokiga äventyret fortskrider, desto fler nya trick finns det emellertid att lära sig. I den ständiga kampen mot klockan och det växande antalet fiender med olika specialförmågor, kommer du snart att upptäcka vilken stor mängd hjälpsamma och ibland oumbärliga förmågor din magiska penna har.

Ibland dyker det upp skyltar försedda med olika symboler längst upp i mitten på den tryckkänsliga skärmen. Om det är en nyckel som visas, kan du rita en Pac-Man som tuggar i sig den, varpå två slags hissar bildas i de övre hörnen av skärmen. Dessa kan du sedan låta dina små streckgubbehjältar fara in i för att transporteras upp till den övre ”spelplanen”, där de då får smaska i sig fiender och delikata bonusföremål på någonting som kallas för ”Item Road”. Vidare kan du med några välriktade penndrag låta dina Pac-Man-figurer förtära skyltar som visar både bomber, eldar, stjärnor och fötter...



Detta är verkligen ett spel som bekräftar ordspråket ”pennan är starkare än svärdet”, och gör din skaparkraft mäktigare än någonsin förut! Frågan är bara om du har vad som krävs för att hantera den magiska pennan och guida den hetsätande spellegenden Pac-Man och hans syskon mot en slutlig seger och frid i sagovärlden...?

nfightarens ABC

Du bestämmer själv hur stor den figur du ritar ska vara, och är du snabb nog med pennan, har du möjligheten att hålla upp till tre Pac-Man vid liv på skärmen samtidigt! När dessa sedan börjar röra sig framåt, i den riktning som du ritade deras munöppningar åt, kommer de att äta upp allting som kommer i vägen för deras glupska gap, tills de når kanten av skärmen och faller utanför den magiska bokens ritblad. Om alla dina Pac-Man mumsar sig ut ur leken på detta sätt, får du Game Over och måste börja om från början av nivån. Som tur är kan du undvika denna tragedi genom att rita tillfälliga ”väggar” på skärmen som sätter stopp för dina skapelsers framfart och ändrar deras färdriktning. Tänk bara på att dina Pac-Man-kreationer rör sig fortare ju mindre de är, och att du endast har ett visst antal Pac-Man att förbruka på varje bana.

BETYG



GRAFIK
Den nya grafiska stilen passar perfekt till den känsla av bildundervisning på förskolenivå som spelets estetiska upplägg tycks vilja förmedla. Detta är helt klart en ”look” som lyckas välkomna Pac-Man-spelen in i 2000-talen på ett mycket avslappnat och proffsigt sätt.



LJUD
Musiken är full av glada och coola stämningar. Ibland kan den kännas något enformig, men den är ändå mycket välgjord och passar bra till det sammanslagna koncept av stress och kreativitet som präglar spelkänslan.



SPELKONTROLL
Så enkel och precis, och ändå så krävande... Om du kör fast i det här spelet, lär det inte bero på kontrollens kvalitet, utan snarare på att du själv inte har tillräckligt snabba reflexer!



UTMANING
Tempot är högt och utmaningen stiger i technopop-takt – men om du gillar detta kommer du säkert att vilja fortsätta spela tills alla nivåer är avklarade! Annars finns det övningsuppdrag för nybörjaren, och fiendekort att samla på för den som gillar det.



SPELDESIGN
Att samla föremål och förinta fiender och bossar på löpande band med en pennas hjälp är en både stressig och uppfriskande ny upplevelse. Hela tiden händer det nya saker som kräver din fulla uppmärksamhet och skaparglädje.

TOTALT



Var med och bevittna hur dina pennstreck kommer till liv på skärmen! Det här är PAC-PIX – ännu en helt ny upplevelse från de hyperproduktiva idésprutorna hos Namco.

Text: Kai Weinefelt



FAKTA	Titel: **Star Fox Assault** Spelsystem: **Nintendo GameCube** Speltyp: **Action** Utvecklare: **Namco** Utgivare: **Nintendo** Svensk distribution: **Bergsala AB** Åldersgräns: **Från 7 år** Antal spelare: **1–4 samtidigt** Kompatibla tillbehör: **Nintendo GameCube Memory Card (5 Blocks)** Sverigepremiär: **29 april 2005**

RECENSIONER

6

KAI WEINEFELT

Första intrycket var riktigt negativt. Efter att ha gett spelet en andra chans märkte jag dock att det faktiskt var roligt, i alla fall så länge Fox stannade i luften. Markuppdragen innehåller för lite röj och för mycket springa omkring och leta. Så ska det inte vara i den här typen av spel enligt mig. ***Namco borde ha kollat in Capcoms stilsäkra mästerverk P.N.03 och tagit lärdom av speldesignen där.*** I rymden och skyn känns det dock riktigt bra. Kanske inte lika bra som Lylat Wars men det är ändå väldigt skoj att fara omkring och skjuta på alla som vågar sticka upp trynet, speciellt Pigma... Hade Star Fox Assault bara haft mer röj på marken och bättre kontroll med Landmastern så hade det här blivit väldigt roligt rakt igenom. Nu stannar det som en godkänd produkt som passar dig som gillar den här typen av spel.

8

KIM WEINEFELT

Lylat Wars är ett av mina tio favoritspel till Nintendo 64, och det är tråkigt att Star Fox Assault inte är lika bra. Det påminner om Lylat Wars i speldesignen, men ***jag saknar möjligheten att välja olika vägar genom solsystemet*** och teamets röster har inte samma värme i sig som tidigare. Konstigt också att Namco inte är i närheten av samma grafik som i Star Fox Adventures, trots att det spelet gjordes för tre år sedan. Flerspelarläget är dock bättre än i Lylat Wars och riktigt kul efter ett tag om ni är fyra som spelar. Star Fox Assault är trots allt ett bra spel, men det kunde ha blivit så mycket bättre om Nintendo hade gjort spelet själva, i stället för Namco.

STAR FOX® ASSAULT®

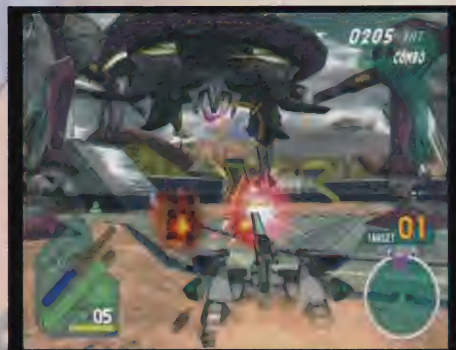
Efter det väldesignade Lylat Wars blev det ganska tyst från Star Fox-gänget. Kanske blev det ont om jobb för legosoldater i Lylat-systemet, eller så tog de helt enkelt en långvarig semester. För några år sedan dök de upp i Star Fox Adventures, men det var ett äventyrsspel till skillnad från både Starwing och Lylat Wars. Namco fick i uppdrag att färdigställa den riktiga uppföljaren till Lylat Wars och resultatet blev till slut Star Fox Assault.

VAD HAR HÄNT SEDAN STARWING TILL SUPER NES?

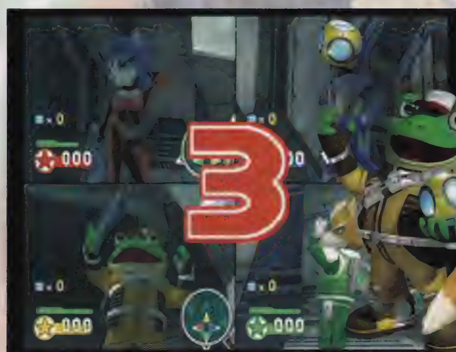
Starwing (i Europa var Nintendo tvungna att byta namn på spelet från originalnamnet Star Fox) var det första spelet till SNES som innehöll Super FX-chipet, vilket tillät konsolen att hantera enkel polygongrafik. General Pepper, som ansvarade för militären på planeten Corneria, hyrde Star Fox-gänget som bestod av en räv, en fågel, en hare och en något förvirrad padda. Deras namn var Fox McCloud, Falco Lombardi, Peppy Hare och Slippy Toad. Generalen, som hade hyrt deras tjänster, bad dem att utplåna den apliknande vetenskapsmannen Andross (även Andross fick byta namn från Andolf, som han hette i den japanska originalversionen) i hans tillhåll på planeten Venom.

I Lylat Wars till Nintendo 64 var handlingen i princip densamma, förutom att man i spelets intro fick veta vad som hänt det tidigare Star Fox-gänget som bestod av Peppy Hare, Pigma Dengar och leddes av Fox far, James McCloud. De var på väg till Venom, men väl framme förrådde Pigma sina vänner och endast Peppy lyckades ta sig hem till Corneria...

Star Fox Assault bjuder på en helt ny handling som utspelar sig efter Star Fox Adventures. Peppy Hare är ungefär lika (in)aktiv som i Fox senaste äventyr och sitter numera kvar i moderskeppet Great Fox medan de andra är ute och flaxar i rymden. Krystal från Star Fox Adventures har tagit hans plats i Arwingen och visar sig vara en skicklig pilot med telepatiska krafter som gör att hon kan snappa upp nödsignaler från andra planeter. För den erfarne Arwing-piloten bjuder handlingen på ett par rejäla överraskningar, men som vanligt avslöjar vi ingenting här i tidningen!







I spelen F-Zero X och F-Zero GX finns en pilot som heter James McCloud...

SPELETS UPPLÄGG

Det hela är väldigt enkelt. Man spelar bana efter bana, tyvärr utan möjlighet att kunna välja vilken väg man ska ta, som i Lylat Wars. Man kan antingen styra en Arwing, en Landmaster (en sorts pansarvagn) eller gå till fots. Till fots och i Landmastern går uppdraget ofta ut på att eliminera ett visst antal mål. Dessa mål är vanligtvis väl gömda och på vissa banor måste man både gå till fots och använda båda fordonen för att lyckas.

När man flyger omkring i Arwingen gäller för det mesta bara att ta sig helskinnad från A till B. Och samtidigt samla på sig en massa poäng, förstås. Detta görs genom att pricka svärmor... vi menar svärmar av fiender i ett, uppladdat skott. Fienderna rör sig dock som ettriga små mygg, vilket försvårar uppdraget för den poänggirige. När man en viss poäng efter ett uppdrag belönas man med en medalj, som i sin tur används för att låsa upp hemligheter. Det finns även gömda flaggor att finna på banorna och de är faktiskt riktigt kniviga att hitta.

ARWING

Det här trogna skeppet har hängt med Fox ända sedan Starwing. En Arwing kontrolleras i Star Fox Assault på samma sätt som i Lylat Wars, med andra ord kan man fortfarande både loopa och göra helomvändningar. Lasern kan uppgraderas två gånger och det finns bomber att ta till om man vill "rensa". Det går även att ladda upp lasern för att sedan skicka iväg den som ett målsökande plasmaskott. Detta skott kan träffa flera fiender på en gång och bidrar till spelets enkla men smarta combosystem.

LANDMASTER

Pansarvagnen kan sväva i luften korta stunder, rulla åt sidorna och precis som Arwingen skicka iväg målsökande skott. Till skillnad från i Lylat Wars har dock Landmastern i Star Fox Assault ingen "rapid fire". Den kan alltså inte skjuta snabba skott, utan förlitar sig på långsamma, kraftfulla projektiler.

TILL FOTS

När Fox ska infiltrera en byggnad måste han göra det till fots. Självklart behöver han då inte använda klorna till att slåss, utan har tillgång till ganska många olika vapen. Eller vad sägs om Gatling Gun, Sniper Rifle och Rocket Launcher? Plus många fler givetvis...

MULTIPLAYER

Självklart finns det ett flerspelarläge för fyra personer samtidigt. Här kan man välja mellan olika banor som tillåter både Arwings, Landmasters och fotsoldater att härja fritt! Tyvärr kan man inte låta datorstyrda spelare vara med, men det går utmärkt att dela in sig i lag om man så vill. Observera också att det inte går att spela flera spelare på huvuduppdragen, de är endast för en spelare.



STAR FOX TEAM



FOX MCCLOUD

Ledaren för Star Fox-gänget som ensam mötte Andross i Starwing och Lylat Wars. Då avgick han med segern, men vilka nya hot väntar honom i Star Fox Assault? Den som spelar får se.

FALCO LOMBARDI

Falco gjorde en kort solokarriär efter Lylat Wars men är nu tillbaka hos Fox med vänner. Han är dock lika egensinnig som tidigare.

KRYSTAL

Krystal bestämde sig för att följa med Fox efter Star Fox Adventures och är nu medlem i Star Fox-gänget. Hennes telepatiska förmågor leder spelaren till en viss irriterande dinosaurie en bit in i spelet.

SLIPPY TOAD

Den lille rultige paddan som alltid hamnar i trubbel är lika oduglig bakom spakarna som vanligt. Som mekaniker är han dock betydligt bättre och dessutom analyserar han bossarnas sköldar.











BETYG



GRAFIK

Kantigt, blekt och väldigt tråkig design. Filmsekvenserna är dock av högre kvalitet och bjuder på vissa läckra effekter.



LJUD

Förmodligen det bästa med spelet. Här finner vi en hel del mästerligt arrangerade låtar från Lylat Wars! Rösterna är tyvärr överlag inte av samma klass som de i Lylat Wars, men det finns ett par nya klassiker att skratta åt.



SPELKONTROLL

Så länge man flyger omkring i Arwingen eller springer omkring till fots är spelkontrollen alldeles utmärkt. När det gäller Landmastern känns det dock som om Slippy har mixtrat med mekaniken, för kontrollen är segare än fastsvetsad kola.



UTMANING

Precis som de flesta spel av den här typen är Star Fox Assault väldigt snabbt avklarat. Det är inte lika roligt att jaga rekord här som i Lylat Wars, men det finns flera olika svårighetsgrader och flerspelarläget underhåller alltid.



SPELDESIGN

Flygbanorna är roliga och ibland till och med väldigt roliga, men det är alldeles för många uppdrag till fots som bara går ut på att skjuta sönder ett visst antal mål. Med lite mer röj på markuppdragen hade det blivit ett högre betyg.

TOTALT



Det som kunde ha blivit en suverän uppföljare till Lylat Wars slutade som en godkänd flygräd, signerad Namco. Nästa gång hoppas vi att det blir Nintendo som sätter sig bakom spakarna igen.

Lylat Wars till Nintendo 64 var det första spelet som använde det nyskapande tillbehöret Rumble Pak

Text: Kim Weinefelt





Vid det här laget börjar väl både du och kanske framförallt dina grannar tröttna på låtarna i det första Donkey Konga-spelet. Men nu kan du glädja dem med att en ny uppsättning låtar är på ingång!

FAKTA
Titel: Donkey Konga 2
Spelsystem: Nintendo GameCube
Speltyp: Musik
Utvecklare: Namco
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1–4 samtidigt
Kompatibla tillbehör: DK Bongos, Nintendo GameCube Memory Card (5 Blocks)
Sverigepremiär: 3 juni 2005

RECENSIONER

KIM WEINEFELT

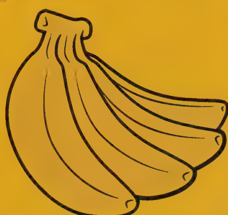
8

Det finns egentligen bara en nackdel med den här spelserien, och det är att den inte går att spela när det måste vara tyst i närheten (som på sena kvällar och nätter) och när man är trött (eftersom det innebär ett litet träningspass att trumma och klappa händerna). Annars är det fortfarande hur kul som helst, speciellt tillsammans med några kompisar. ***Donkey Konga blev det mest populära inslaget på mina inflyttnings- och födelsedagsfester senast***, och jag är ganska säker på att Donkey Konga 2 blir detsamma på en kommande sommarfest.

MIKAEL NYLANDER

7

Uppföljaren till Donkey Konga bjuder inte på några större överraskningar. Ett par nya spelsätt och ett nytt musikbibliotek är vad man kan förvänta sig då detta spel släpps i Sverige. Även med detta i åtanke så är det dock ***ett hysteriskt roligt spel*** och om du gillande det första så kommer du troligen även att älska uppföljaren!





TRUMMA SÅ HÄR

Nu ska vi trumma oss igenom de olika spelsätten, för de har blivit både fler och roligare sedan sist.

STREET PERFORMANCE

Street Performance kan man spela tillsammans med en vän (det gick inte i förra spelet) och här försöker man trumma till låtarnas takt så bra att man får guldmedalj och låser upp "Beat Mix", vilket är remixade versioner av låtarna. Och så får man mynt som går att använda till att köpa svårare låtar eller nya minispel.

BATTLE

Nu är det slut på vänskapen från Street Performance – Battle slutar med en vinnare och en förlorare. Men det är inte säkert att det räcker med att vara den som håller takten bäst – i slutet av varje låt kan man tjäna poäng genom att slå motståndaren i ett sten-sax-påse-spel.

CHALLENGE

Välj sex, tolv eller alla låtar och trumma tills det är sluttrummat. Och när är det sluttrummat? När man har trummat i otakt så mycket att ens livsmätare har sjunkit till noll. Spela ensam eller med en kompis.

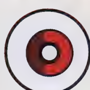
Cranky Kongs fru, Wrinkly Kong, är död sedan Donkey Kong 64



KORT BONGOLEKTION



SLÅ PÅ VÄNSTER TRUMMA



SLÅ PÅ HÖGER TRUMMA



SLÅ PÅ BÅDA TRUMMORNA SAMTIDIGT



KLAPPA HÄNDERNA



MED ELLER UTAN TRUMMOR

Donkey Konga 2 kostar som ett vanligt Nintendo GameCube-spel när DK Bongos ingår, men finns även att köpa utan trummor till ett lägre pris.

MUSIC LAB

Här hittar man bland annat de nya minispelen Rhytm Keeper (kom ihåg och trumma till noter som man bara har sett en gång) och Barrel Race (se till att bli den som trummar bort alla noter först). Fyra bongotrummare kan spela samtidigt, om alla har varsin DK Bongo.



FREESTYLE PLAZA

Det här spelsättet är nytt för Donkey Konga 2, och det låter dig trumma utan några regler eller mål. Välj en bra låt, en snygg bakgrund och trumma på så länge trumskinnet håller.



CONCERT

Bilda er egen lilla grupp med bongotrummare på fyra personer och trumma tillsammans. När låten är klar bedömer spelet allas prestationer och utser den mest taktfaste.



BETYG



GRAFIK

6

Lite mer slipat än Donkey Konga, men fortfarande enkelt för att vara Nintendo GameCube. Men som vi sa förra gången: grafiken spelar ingen viktig roll i det här spelet.



LJUD

9

Det blir vad du gör det till, men Nintendo har lyckats få med en bra mix av nya och klassiska hits av musik i alla genrer, från pop till Nintendo-musik.



SPELKONTROLL

10

Trummorna reagerar fortfarande lika bra på dina slag och handklappningar, så oavsett skicklighetsnivå klarar du av att hantera Donkey Konga 2 på ett enkelt sätt.



UTMANING

8

Mer musik och fler spelsätt än i det första Donkey Konga. De flesta trivs nog bäst med svårighetsgraden Chimp, eftersom Monkey är väldigt enkel och Gorilla bara kan bli hysterisk.



SPELDESIGN

8

Samma härliga spel- och musikglädje som i det första spelet i serien, men Namco hade kanske kunnat ge Donkey Konga 2 lite fler nya inslag.

TOTALT



7

Har du det första Donkey Konga-spelet ska du se det här som en uppgradering med nya låtar. Har du inte trummat alls med DK ännu, så välj det Donkey Konga som du tycker har bäst låtar.



Kims favoritlåt i Donkey Konga är "The Impression That I Get"

Text: Emelie Lager



FAKTA

Titel: **Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean**
Spelsystem: **Nintendo GameCube**
Speltyp: **RPG**
Utvecklare: **Namco**
Utgivare: **Namco**
Svensk distribution: **Bergsala AB**
Åldersgräns: **Från 12 år**
Antal spelare: **1**
Kompatibla tillbehör: **Nintendo GameCube Memory Card (8 Blocks)**
Sverigepremiär: **1 april 2005**

RECENSIONER

EMELIE LAGER

9

Jag, som tycker att bra rollspel gärna får vara hur långa som helst, finner i princip ingenting att klaga på när det gäller det här spelets livslängd och spelbarhet. Det är så vackert och gripande, och blir bara bättre och bättre ju längre in i storyn man kommer. Till mitt stora nöje lagras dessutom varje ny musikalisk komposition som hörs i spelet i en låtlista i pausmenyn, vilket alltså ger mig hela spelets soundtrack gratis, för att lyssna på när jag vill, eller spela av på minidisc... ***Det här är faktiskt det enda spelet som fått mig att prioritera bort mitt dagliga Animal Crossing-spelande*** då och då under de senaste månaderna – och bara det är väl bevis nog för varför jag prisar det så som jag gör?

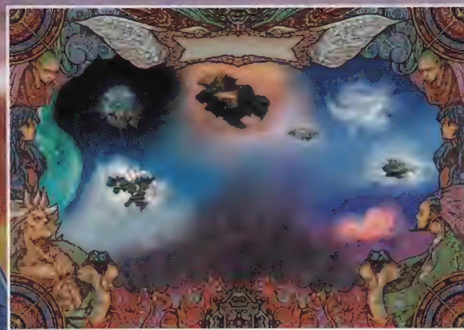
MIKAEL NYLANDER

8

Rpg-spel som använder kortsystem i striderna brukar få mig att tveka, men Baten Kaitos var faktiskt en frisk fläkt i denna kategori av spel. ***Till skillnad från många andra rpg-spel är Baten Kaitos otroligt enkelt att komma in i*** och har man en gång plockat upp kontrollen så är man praktiskt taget fast. Handlingen är både djup och spännande och grafik såväl som ljud håller absolut högsta klass. Baten Kaitos är en spelupplevelse som alla borde unna sig!

Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean är fantasy-äventyret där du som spelare blir tilldelad en mycket intressant roll i händelseförloppet, och saker och ting inte alltid är vad de ser ut att vara... Med ett nytt, utmanande stridssystem och en av de vackraste bakgrundshistorierna på mycket länge, kommer här ett färgsprakande strategirollspel som, både bokstavligt och bildligt talat, ger dig vingar!





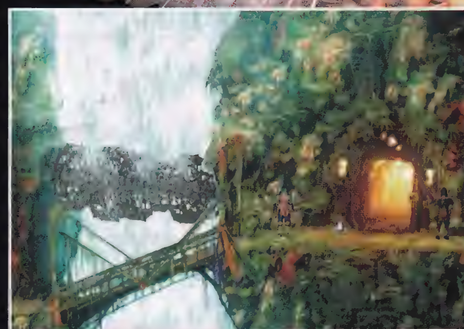
Spelets manlige huvudperson är Kalas – en blåhårig sötnos på 18 år med smärre attitydproblem, som äter kebab för att återhämta sig och fäller ut ett par unikt konstruerade änglavingar i strid. Det sägs även att han bär på en helig inre kraft... I spelets början vaknar han upp i en lugn liten by på en av den sagoskimrande molnvärldens mest avlägsna kontinenter, efter att ha blivit överfallen av de allt ilsknare djur som befolkar skogen strax intill. Nu måste han ut bland dessa faror och ta reda på vad som håller på att hända i riket, med hjälp av ett gäng stridskunniga och starka personligheter som han springer in i på vägen.

Du, som är Kalas "guiding spirit", har drabbats av minnesförlust, och får bit för bit lära dig om ynglingens förflutna och hans primära mål som äventyrare: att snoka upp den elake generalen Giacomo från det dubiösa Imperiet, som dödat hans familj och för övrigt ser ut som en sinnesförvirrad blandning av Captain Falcon och Judge Dredd. Samtidigt vilar hotet från den onde guden Malpercio ständigt över världen, och på alla dess invånares tungor. I det här spelet har religion och gudar en mycket påtaglig roll.

En distinkt Tales of Symphonia-känsla vilar också över Baten Kaitos, och det är kanske inte så konstigt, med tanke på att det är samma spelföretag som ligger bakom båda äventyren. Ändå känns allting vackrare och vuxnare i det här spelet, hur man nu ska förklara det... Visst hade många inslag i Tales of Symphonia en smått barnförbjuden "touch", men i det här spelet tas allt från formgivning och spelkontroll till story och dialoger verkligen till nya, mognare höjder. Man kan rent av lära sig både ett och annat om livet genom att lyssna på vad de superamerikanska spelkaraktärerna har att säga i sina djupa utläggningar om världens tillstånd!

Hela spelet andas faktiskt av genomtänkt design från början till slut, med sitt stimulerande kortspel i striderna, som kräver en aktiv och effektiv utveckling av både mentalt engagemang och snabba fingrar för att man över huvud taget ska komma någon vart, samt pausmenyer som fungerar nästan som de i ett datoroperativsystems filhanterare och en världskarta där man inte kan möta några fender, utan vilken bara fungerar som transportsträcka mellan separata områden, och är otroligt vacker – precis som de flesta andra synintryck i spelet!





Nakaba Higurashi har designat karaktärerna och Motoi Sakuraba skrivit soundtracket till Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean

STRIDSSYSTEMET OCH DESS MAGNUS-KORT

I Baten Kaitos, liksom i det kortbaserade Kingdom Hearts till Game Boy Advance, är det lätt att känna sig ganska "lost" i början av sin krigarkarriär. Skillnaden är bara att detta äventyr är så mycket mer motiverande att fortsätta spela. En anledning till detta är att det här faktiskt finns en hel intressant vetenskap att lära sig om spelkorten, vilka alla bär på den världsomfattande Magnus-kraften och ständigt åldras och förändras under spelets gång, samt diverse taktiska manövrer som stärker både spelkaraktärernas vinnarchanser och din relation till dem, som deras andliga vägledare. Bekvämt nog går det att springa förbi de flesta fiender i spelet, men en klok spelare gör bäst i att inte slarva med träningen av sina spelkaraktärer! Bosstriderna tenderar nämligen att bli ganska tuffa när man kommer in på spelets andra skiva...

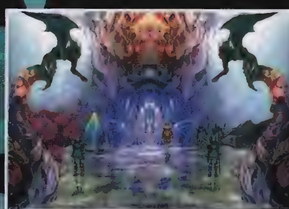
TVÅ NYTTIGA TIPS TILL DEN ASPIRERANDE STRIDSMÄSTAREN:

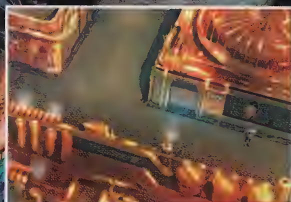
1. Dina karaktärer kan bara rikta sina attacker mot en varelse åt gången, hur många kort de än har möjlighet att använda i sin aktuella kombo. Tänk på att utse ett offer bland fienderna (med L-knappen) när du vill använda offensiva kort, och att välja någon av dina medspelare (med R-knappen) innan du spelar ut ett eller flera defensiva och/eller helande kort! Annars kan striderna bli oändligt långa, och du kanske tvingas lyssna på mer glammig hårdrock än vad du normalt klarar av...

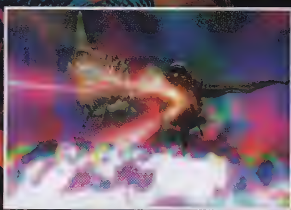
2. Varje kort har sitt eget element, vare sig det är ett knippe gröna bananer, en snygg skinnjacka eller en bländande magiattack du drar upp ur fickan. Dessa element är mycket viktiga att respektera, eftersom vissa av dem förstärker varandra om de används tillsammans, medan andra kan ta ut varandra totalt. Dessutom är alla kort markerade med siffror mellan ett och nio, och om du lyckas spela ut dem i nummerordning i början eller slutet av en kombo belönas du med bonuspoäng som läggs till din attacks totalsumma.

Förutom de kort som du kan använda i strid har du även tillgång till ett gäng tomma kort, i vilka du kan fånga essensen av olika föremål som du hittar, för att sedan använda eller ge bort dem, i hopp om att finna lösningen till de olika problem och "side quests" som du ställs inför under spelets gång. Se även till att öppna alla skattkistor som du kan komma åt, och undersök varje liten möbel i städernas hus – för i dem kan det ligga värdefulla föremål som du behöver för att få be till prästen i kyrkan om att gå upp i klass!









FRÅN KLARHET TILL KLARHET I HELIGHET

Aldrig har väl en save point blivit finare presenterad i ett spel! Mycket tidigt under äventyret berättar en bybo för dig att du kan gå in i de stora röda och blå pulserande blomknoppar som planterats med lagom avstånd över hela världen, för att antingen spara ditt spel, eller teleportera dig till en mytomspunnen kyrka... I denna pampiga helgedom kan du göra två saker: be till prästen för att gå upp i level och/eller klass, så att du blir starkare och kan använda fler kort i samma "kombo" under striderna, eller hjälpa en annan vis man med att återställa kyrkans tak, vars dekorativa stjärnbilder har stulits och spridits ut över hela världen. För varje återfunnen stjärnbild belönas du med ett mer eller mindre värdefullt Magnus-kort.

Det kan också vara bra att veta att din hälsa alltid återställs när du går upp i level, och att du, om du inte skulle ha hunnit samla på dig tillräckligt med nya erfarenhetspoäng för att göra det, istället kan gå och "vila dina vingar" hos städernas Magnus-försäljare, vilka har öppet dygnet runt, bara för dig!

Baten Kaitos är en stjärna mitt i stjärnbilden Valfisken, och befinner sig cirka 148 ljusår från Jorden

BETYG



GRAFIK

En av alla de saker som bidrar till spelets magiska stämning. Animationerna är kanske inte de snyggaste, men över lag myllrar spelet av bedårande miljöer och tilltalande karaktärer. Spelets fiender känns också mycket levande, och passar väl in i sina respektive omgivningar.



LJUD

Om du gillar delikata blandningar av sakral körsång, dystra stråkar, lugnande flöjter, seriöst orgeldån och sagolikt skönklingande harptoner, kommer detta spel att ta dig till himlen! Så vida inte de små burkiga ljudeffekterna och hysteriskt överspelade röstpåläggen håller kvar dig på marken, det vill säga...



SPELKONTROLL

Till en början kan det frustrerande nog kännas som att man inte alltid har full kontroll över vilka kort man blir tilldelad och kan använda under striderna, men övning ger färdighet och den som studerar sin kortlek ordentligt vet snart hur man tar makten över ödets nycker!



UTMANING

Detta är ett stort och krävande spel att ta sig igenom, både för noggranna "hard core-spelare" och lättsamma fritidslirare. Som tur är finns det plats för en bra bit över 100 sparfiler, så du behöver inte känna dig det minsta begränsad när du säkerhetskopierar dina framsteg!



SPELDESIGN

Helhetsintrycket blir en smakfull mix av Baldur's Gate, Final Fantasy IX, Final Fantasy: Crystal Chronicles och Tales of Symphonia... Fast det här spelet har dessutom en helt egen själ, vilken brinner starkt i dagens utbud av rollspel.

TOTALT

Ett både klassiskt och nyskapande rollspel, med en originell story, mäktig estetisk briljans, hänförande strategimoment och ett stort filosofiskt hjärta!





Text: Kai Weinefelt



FAKTA

Titel: Yoshi's Universal Gravitation
Spelsystem: Game Boy Advance
Speltyp: Action
Utvecklare: Artoon
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: -
Sverigepremiär: 22 april 2005

RECENSIONER

6 **KAI WEINEFELT**

Ett nytt Yoshi's Island med nyskapande kontroll? Inte riktigt. För även om kontrollen är fräsch så saknas det framförallt speldesign i Yoshi's Universal Gravitation. Spelutvecklarna Artoon har inte riktigt samma expertis som Nintendo på den fronten. Även utmaningen blir lidande av detta då det kan bli tröttsamt med banor som påminner väldigt mycket om varandra. Men annars är det här ett helt ok spel. ***Det är riktigt häftigt att luta sin GBA så att det påverkar spelet***, det påminner mig om när Kim och jag spelade Top Gun till NES för länge sedan och levde oss in i spelet så mycket att vi försökte undvika fiendens eld genom att svänga vilt med handkontrollen fram och tillbaka... I Yoshi's Universal Gravitation fungerar detta på riktigt och av någon underlig anledning får jag en känsla av makt när jag svänger runt Yoshi på ett stort skepp eller låter honom hoppa högre och högre i en halfpipe. Sammanfattningsvis kan jag säga att Yoshis senaste GBA-spel må vara enformigt och lite för kort, men den unika spelkänslan gör det värt att titta närmare på. Yoshi's Universal Gravitation är ett godkänt actionspel som hade blivit ett riktigt bra actionspel om Nintendo själva hade stått för fiolerna.

8 **KIM WEINEFELT**

Håller med Kai om att spelet i sig inte är någonting märkvärdigt, men tiltsensorn gör det till, om inte en milstolpe så i alla fall en kilometerstolpe i spelhistorien. ***Att se andra spela Yoshi's Universal Gravitation är nästan lika kul som att spela det själv*** – både spelarens armar och huvud börjar svaja rytmiskt fram och tillbaka på ett komiskt sätt. Yoshi's Universal Gravitation är ett av många exempel på Nintendos underbara skaparglädje.

Yoshi's™ Universal Gravitation

Just när det har gått misstänkt lång tid sedan det senaste Super Mario Advance-spelet lanserades så kommer Yoshi's Universal Gravitation. Trots att det finns en del likheter med Yoshi's Island så besitter det nya spelet en unik egenskap: det påverkas av hur man lutar sin Game Boy Advance när man spelar!

DET LUTAR ÅT NÅGONTING NYTT...

Efter att ha ställt in vilken sorts Game Boy man spelar på samt kalibrerat spelet (vilket jag, till min brors stora skadeglädje, hade grava problem med) möts man av ett intro där man får reda på att Bowser attackerat Yoshi's Island. En mystisk ande vid namn Hongo tar dock saken i egna händer och stänger in både Bowser och hela Yoshis ö i en sagobok. Yoshi måste nu ta hjälp av olika andar, både söta och giriga, för att återställa allt till det normala igen. Det råder ingen brist på livlig fantasi hos spelutvecklarna, den saken är säker.

Vad som är betydligt mer intressant än handlingen i Yoshi's Universal Gravitation är sättet man kontrollerar spelet på. Man låter Yoshi springa med styrkorset, hoppa med A-knappen och äta med B-knappen. Inget märkvärdigt så långt. Men genom att luta sin Game Boy Advance åt höger eller vänster påverkar man både miljöer och Yoshi på olika sätt. Detta är ingenting som bara används vid ett fåtal ställen i spelet, det är minst lika mycket lutning som knapptryckning i Yoshi's Universal Gravitation.

GAMMALT HEDERLIGT UPPLÄGG

Bortser man från styrningen känns det mesta i Yoshi's Universal Gravitation igen. Man går igenom linjära banor som är uppdelade i 1-1, 1-2, 1-3 och så vidare. På varje bana finns det ett uppdrag (ibland två), till exempel att samla 50 mynt, besegra tio fiender eller springa igenom banan på en viss tid. Lyckas man med detta får man en medalj som belöning och med rätt antal sådana kan man komma vidare till nästa värld. Banorna är väldigt korta och tar ibland bara ett par minuter att springa igenom, men det finns ganska gott om dem. Fienderna, som Shy Guys och de röda pirayaväxterna med vita prickar känns igen, men det finns även några nya fulingar att platta till.



Yoshi's Universal Gravitation lanserades i Europa tidigare än i Nordamerika







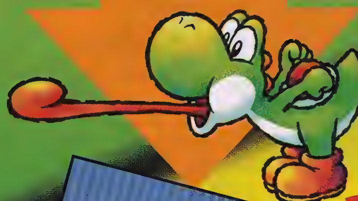




Här tar det stopp för styrkorset och knapparna. Luta din GBA så ger du Yoshi möjligheten att springa på väggarna!



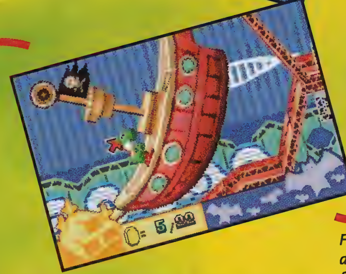
Det skulle inte vara helt fel att ta kontroll över havets vågor genom att luta din GBA, eller? Är du en pölplumsare eller självaste Neptunus? Svaret får du i Yoshi's Universal Gravitation. Kanske.











Försök föreställa dig att det sitter folk inne i båten. Tänk dig sedan hur kul det skulle vara om alla greps av panik då båten började snurra runt i loopar... lite som på nöjesfältet, fast med dig bakom rodret. Och allt du behöver göra är att luta din GBA!



Det här kräver precision. Du behöver inte utföra någon balansakt när du väl står på bollarna, men att lyckas få bollarna dit du vill... det kräver att du har gott handlag med din konsol!



BETYG

6 **GRAFIK**
Enkel och funktionell. Det räcker ibland.

6 **LJUD**
Musiken ligger mest i bakgrunden och man tänker inte på den så mycket. Varken dålig eller bra, typiskt godkänd.

8 **SPELKONTROLL**
Nyskapande, härlig kontroll som är lätt att luta sig tillbaka mot. Hoppkontrollen är lite lynnig, men funkar bra för det mesta.

7 **UTMANING**
Spelet är ganska kort och det finns inte mycket extra att hitta på när man klarat det. Men den nyskapande kontrollen gör ändå att intresset inte slocknar i första taget.

8 **SPELDESIGN**
Själva upplägget måste vara ett av de mest beprövade som finns, men de nya kontrollmöjligheterna gör att man behöver tänka i nya banor, vilket alltid är roligt. Lite för enformigt för ett toppbetyg dock.

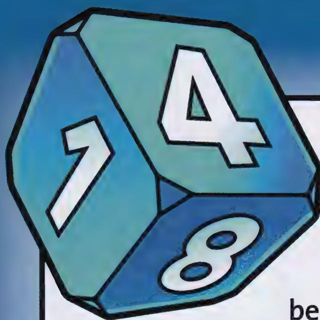
TOTALT **7**
Yoshi's Universal Gravitation är ett nyskapande spel som hade kunnat bli ännu bättre om utförandet varit lika bra som idén bakom spelet. Och det hade säkert kunnat bli så om Nintendo själva stått för produktionen.



Kirby's Tilt 'n' Tumble är ett Game Boy Color-spel med tiltsensor som aldrig kom till Europa

Text: Fredrik Andersson





Tärningen är kastad! Mario Party-serien har tagit steget in i den bärbara konsolvärlden och dyker nu upp till Game Boy Advance. I denna version, som är mer anpassad för en spelare, gäller det att bemästra minispel och lösa gåtor för att avancera framåt i spelet. Välj din favoritkaraktär och ge dig ut i ett äventyr fyllt av minispel och uppdrag!

FAKTA

Titel: **Mario Party Advance**
Spelsystem: **Game Boy Advance**
Speltyp: **Action**
Utvecklare: **Hudson Soft**
Utgivare: **Nintendo**
Svensk distribution: **Bergsala AB**
Åldersgräns: **Från 3 år**
Antal spelare: **1–4**
Kompatibla tillbehör:
Game Boy Advance Game Link
Sverigepremiär: **10 juni 2005**

RECENSIONER

FREDRIK ANDERSSON (betyg: 6)

Mario Party-spel är för mig ekvivalent (Fredrik pluggar på högskola, därför använder han ord som "ekvivalent", Kims kommentar) med ett spel där man i goda vänners sällskap sitter och tävlar mot varandra. Jag må vara konservativ, men lite av den här charmen försvinner i Mario Party Advance med sitt enligt mig begränsade flerspelarläge. ***Visst är det kul att spela minispel mot varandra, men i längden saknar jag den riktiga tävlingskänslan.*** Dock är enspelarläget underhållande och är väl värt några timmars spel!

MIKAEL NYLANDER (betyg: 6)

Mario Party tar steget till Game Boy Advance, men även ifall formatet är mindre så är konceptet fortfarande roligt. Tyvärr tyckte jag personligen inte att spelet innehöll tillräckligt med nyheter för att övertyga till 100 %, men ***det är välgjort och underhållande***, och att kunna sitta och spela världens populäraste partyspel var man vill är ju inte så tokigt ändå.



Get on

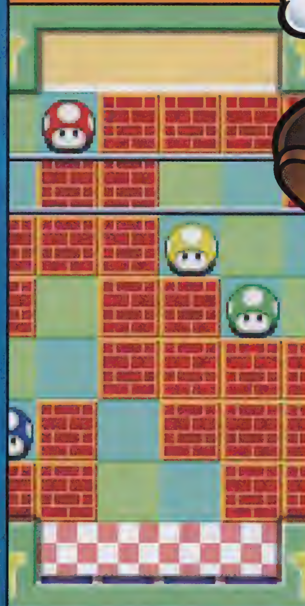
STARTRUTA

I Mario Party Advance tar du dig runt med din valda karaktär mellan olika platser på ett stort spelbräde för att klura ut gåtor och hjälpa andra karaktärer i spelet. För att helt bemästra spelet gäller det att klara 50 stycken "Quests" som ofta utmynnar i olika "Gaddgets" (finurliga uppfinningar som professor E. Gadd såklart ligger bakom!). Dessa "Quests" kan lösas på olika sätt, bland annat genom att samla ledtrådar från världens invånare eller klara något av de minispel som bjuds på.

I Mario Party Advance finns några olika spellägen att välja mellan. I "Shroom City" spelar du ensam och detta utgör kärnan i spelet.

Givetvis kan du utöver detta spela alla minispel du hittat i "Play Land". Med en kassett kan flera spelare tävla i olika minigames som laddas ner till ditt Game Boy Advance. Med flera kassetter går det att köra "Penguin Race", något som det definitivt går att fördriva lite tid på.

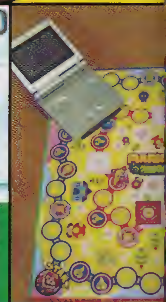
MARIO PARTY ADVANCE



Här krävs både ett snabbtänkt huvud och kvicka fingrar för att spelet skall gå vägen!



Ge alla Koopa Kids på nöten innan tiden tar slut. Med lite skicklighet går det att få upp bra fart på isen.



Det första Mario Party-spelet släpptes till Nintendo 64 under 1999



SPELPLAN I PAPPER INGÅR

Ett roligt tillägg i spelet är att en spelplan (en så kallad Bonus Board) i papper medföljer. Med hjälp av denna förvandlar du helt plötsligt ditt Mario Party Advance till ett riktigt brädspel där du med hjälp av ett Game Boy Advance kan spela upp till fyra spelare samtidigt. Detta är både smart och innovativt! Det finns utöver detta givetvis också ett flerspelarläge där flera Game Boy Advance kopplas ihop för att bland annat mötas i olika minispel.



Här gäller det att i tur och ordning klippa av en kabel i taget. Väljer du fel exploderar bomben och du förlorar!

Det gäller att vara snabb när en insekt dyker upp i mitten av skärmen, den som är först ut med tungan får slå tärningen!

Icke-traditionell tennis med bomber! Bra kondition samt iskalla nerver rekommenderas!

Dra i spaken och håll tummarna, tre på raken gör dig rik!

Publikdraget var kanske ingen succé, men några kom allt för att titta på matchen!

Som vanligt är Bowser med på ett hörn. Japp – du gissade rätt, ännu en gång är han här för att göra livet surt för just dig!

BETYG



GRAFIK

Spelet bjuder på färgglad och härlig grafik i sann Nintendo-anda, men tyvärr inget utöver det vanliga. Vi hade i alla fall förväntat oss mer av det första bärbara spelet i Mario Party-serien.



LJUD

Det bjuds på Mario Party-musik med tillhörande ljudeffekter på traditionellt Nintendo-manér, dock inget ytterligare som överraskar.



SPELKONTROLL

I vissa minispel fungerar kontrollen utmärkt, men ibland känns den knepigt konstruerad. Klart godkänd dock.



UTMANING

Många gåtor att lösa, en handfull otroligt roliga minispel och diverse smått och gott att låsa upp. Visst finns det mycket att göra för den som har tid och lust!



SPELDESIGN

Mario Party Advance är ungefär som vi förväntat oss, varken mer eller mindre. Tyvärr saknas de positiva överraskningar som hade kunnat höja betyget. Ett roligt tillägg är dock det spelbräde som medföljer. Detta utökar spelmöjligheterna en smula.

TOTALT



It's party time! Den invigde Mario Party-spelaren kan utan att tveka införskaffa sig den portabla versionen; många roliga speltimmar utlovas. Ett varningens finger bara – den som söker ett renodlat flerspeläraventyr bör hålla sig till GameCube-versionerna.

Minispelen som gick ut på att snurra styrspaken så snabbt som möjligt togs bort efter det första Mario Party-spelet

Text: Kim Weinefelt

Nintendos

Nintendos Revolution har startat. På presskonferensen dagen innan E³-mässan öppnade presenterade Nintendo sin nya spelmaskin, som ska lanseras under 2006. Men tänk inte GameCube 2. Och tänk inte bara bättre grafik och ljud. Föreställ dig en helt ny typ av underhållningsmaskin, som inte liknar något annat.

Men det är bara skalet på revolutionen som Nintendo har visat än så länge. Nintendo vill nämligen inte avslöja Revolutions bästa tillgångar för tidigt för Sony och Microsoft, som säkert gärna kopierar Nintendos idéer till sina bättre-grafik-fast-samma-som-förut-maskiner.



UTSEENDET

Ta tre fodral från dina Nintendo GameCube-spel och lägg ihop dem. Där har du storleken på Nintendo Revolution. Maskinen kan läggas horisontellt, eller ställas vertikalt i det silverfärgade stativet som följer med. Färgerna på skalet är fortfarande i planeringsstadiet.

HÅRDVARAN

512 megabytes internt flashminne, två USB 2.0-portar och inbyggd Wi-Fi-access. Processorchipet från IBM har fått namnet "Broadway", och grafikchipet från ATI kallas "Hollywood". Där har du kall, men intressant, fakta.

SD-UTTAGET

Nintendo Revolution har uttag för SD-kort som kan öka på det interna flashminnet och göra maskinen ännu snabbare och starkare.

DVD-FORMATET

Revolution-spelen kommer att ligga på 12-centimeters dvd-skivor. Med ett tillbehör kan Nintendo Revolution spela vanliga dvd-skivor som innehåller film och musik, med mera.

HANDKONTROLLERNA

Nintendo Revolution har inga synliga ingångar för handkontroller, eftersom dessa uteslutande kommer att vara trådlösa.



SPELEN

Stjärnorna i spelserierna Mario, Zelda, Super Smash Bros., Donkey Kong och Metroid kommer att fortsätta glänsa på Nintendo Revolution, och många nya kommer att födas.

Nintendo Revolution kommer att bli ännu mindre än den prototyp som visades på E³

Revolution

BAKÅTKOMPABILITETEN

Nintendo Revolution kan spela alla dina Nintendo GameCube-spel, så du behöver inte plocka undan din GameCube-samling när Revolution kommer. Fyra uttag för GameCube-handkontroller och två för minneskort finns på sidan av maskinen.

NEDLADDNINGSMÖJLIGHETERNA

Med Nintendo Revolution kommer du att kunna ladda hem alla klassiska spel till Nintendo 64, Super NES och NES! Snart kan du alltså på allvar börja bygga din egen 20-åriga Nintendo-samling.

GLOBALISERINGEN

Flera spel som använder Nintendo Wi-Fi Connection kommer att lanseras samtidigt som Nintendo Revolution. Möt och spela med en hel värld av Nintendo-spelare, i en avancerad men lättbegriplig miljö.

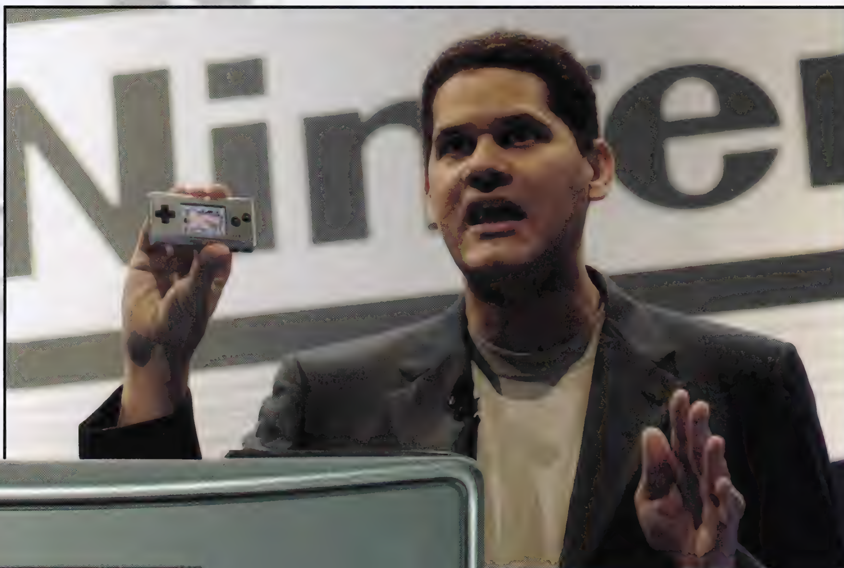
Revolutionen startar 2006.



"Vi ska visa världen vad ett nästa-generations-system kan göra. Revolution förenar det starkaste arvet av innovativa idéer med framtidens spelande", säger Nintendos president Satoru Iwata.

Game Boy Micro

Nintendo överraskade alla på mässan när de premiärvisade Game Boy Micro – världens minsta Game Boy med den bästa skärmen hittills!



Nintendo of Americas sälj- och marknadsboss Reggie "Reginator" Fils-Aime premiärvisar Game Boy Micro.



Game Boy Micro är ingen uppföljare till Game Boy Advance SP, utan ett tillägg i Game Boy-familjen som spelar alla Game Boy Advance-spel i ett mindre format. Premiär i Sverige i oktober.

10 centimeter bred, 5 centimeter hög och 2 centimeter djup. Så liten är Game Boy Micro i runda slängar. Och den väger inte mer än cirka 80 pappersgem. Ändå har den samma kraft och knappuppsättning som Game Boy Advance SP, ett uppladdningsbart batteri som håller upp till tio timmar per laddning och uttag för vanliga hörlurar.

Skärmen är två tum och något mindre än Game Boy Advance SP-skärmen, men fortfarande bakgrundsbelyst och den skarpaste som en Game Boy någonsin haft. Dessutom kan ljusstyrkan justeras så den passar inom- och utomhusljus.

Nintendo har verkligen lyckats ge den här lillen en cool look, och sett till att fronten på den kan bytas ut mot skal i alla möjliga färger och mönster.

Projektnamnet på Game Boy Micro är Oxy

Nintendo DS Wi-Fi

Innan årets slut kan du spela Mario Kart DS och, något senare, Animal Crossing DS med Nintendo DS-spelare över hela jordklotet – trådlöst!

Nintendo har inlett ett samarbete med IGN Entertainment som kommer att resultera i Nintendo Wi-Fi Connection, ett portabelt trådlöst spelnätverk som gör att du kan ansluta ditt Nintendo DS till en trådlös Internet "hot-spot" och spela eller chatta med Nintendo DS-spelare över hela världen.

Spel via Internet brukar vara onödigt krångligt och svårt att få igång, men Nintendo lovar en mycket enkel lösning som alla spelare ska klara av utan problem. Och inga extra servicekostnader.

Fler än 25 olika spelföretag håller på att ta fram Nintendo DS-spel som går att spela via Nintendo Wi-Fi Connection, bland annat Activision med ett nytt Tony Hawk-spel. De första Wi-Fi-spelen från Nintendo blir Mario Kart DS och Animal Crossing DS.







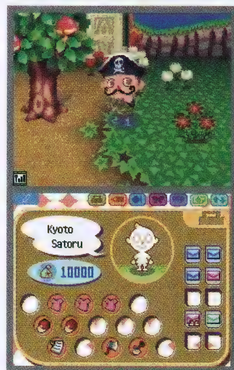
MARIO KART DS

Mario Kart för åtta spelare samtidigt trådlöst och via Wi-Fi är en spelupplevelse som slår det mesta. Nintendo visade Wi-Fi-funktionen genom att låta besökarna spela mot en person som befann sig utanför mässan, och det fungerade perfekt. Nya banor är byggda, och gamla fina banor från alla tidigare Mario Kart-spel finns med här, från Super Mario Kart till Mario Kart: Double Dash!!.









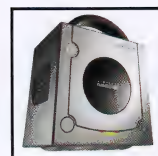


ANIMAL CROSSING DS

Med Animal Crossing och Nintendo Wi-Fi Connection kan du snart besöka virtuella städer över hela världen, och låta folk från alla världens hörn hälsa på i din stad och besöka ditt hus. Det låter för bra för att vara sant, men det är verklighet inom ett år från nu.

Game Boy Light är en Game Boy pocket med bakgrundsbelyst skärm (släpptes bara i Japan)

Hjärtat i Nintendos monter på mässan i år var platsen där The Legend of Zelda: Twilight Princess visades. Alla ville se det och alla ville spela det. Över 20 teststationer fanns på plats, ändå var kön dit över tre timmar lång.





Det finns mycket att skriva om The Legend of Zelda: Twilight Princess. De ord som jag först tänker på är "mäktigt", "vackert", "rörande" och "mörkt". "Mäktigt" för att det här är det största Zelda-spelet någonsin, och att det är första gången som vi får se Link vuxen på riktigt. "Vackert" för att grafiken och musiken är något som inte borde gå att göra på Nintendo GameCube. Allt är makalöst välgjort och påkostat – du har aldrig sett snyggare grafik i ett GameCube-spel. "Rörande" för att all Zelda-känsla finns med här: Zeldas underbara sång, de egensinniga byborna och fantastiska scener som när Link träffar på Epona igen och rider över fältet mot solnedgången. "Mörkt" för att det här är ett grymmare Zelda-spel än vanligt, där Link förvandlas till en ylande varg och avslutar fienderna genom att sätta svärdet mitt i kroppen på dem när de ligger ned.



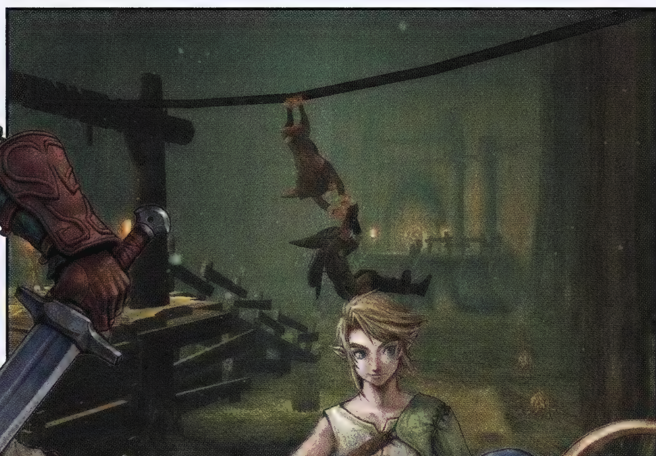
Fyra platser från spelet gick att prova i demoversionen på E³. Först Toaru Village – en grön och rogivande plats där Link träffar på sin häst Epona, vallar in får i en lada, blir stångad av skenande getter, paddlar en liten båt över en blänkande sjö, tar hand om en bortkommen hundvalp och bär hönor och pumpor till byborna. Det finns så mycket att göra och upptäcka att man inte vet var man ska börja – precis som det ska vara i ett bra Zelda-spel.

I nästa sektion sitter Link på Epona och slåss mot fiender som rider på vildsvinsliknande varelser över ett enormt slagfält. I slutet av den tuffa ridturen väntar en riddar-spelsliknande duell mot bossen på en smal hängbro framför en stor röd sol som är på väg ned bakom horisonten.











I Forest Temple börjar Links hjärna sättas på nya tuffa prov inför svåra gåtor och mysterier. Här hittar han Gale Boomerang – en ny typ av bumerang som skapar en liten virvelvind där den drar fram. Link får också hjälp av små apor som svingar honom över stup till nya platser.

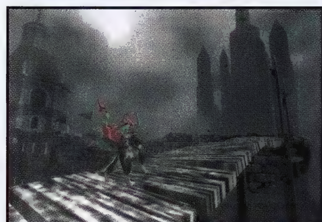
Bossfighten i Forest Temple är en 15 minuter lång mardröm. Det finns många klassiska boss-fighter i Zelda-serien och det här är ytterligare en. Sättet som Link måste besegra bossen på är helt nytt och det går bara med hjälp av hans Gale Boomerang.

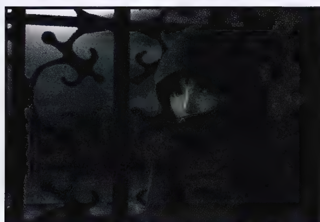
Men det här är bara början på äventyret. I november får du och jag uppleva det i sin helhet när det är premiär för The Legend of Zelda: Twilight Princess – mästerverket som kommer att bli höjdpunkten för alla Nintendo GameCube-spelare.













Link, hjälten i The Legend of Zelda, är vänsterhänt



Metroid Prime Hunters



Du har säkert redan lagt några timmar på demoversionen som ingick under Nintendo DS-lanseringen och vet att det här kommer att bli bra. I den senaste versionen går det att välja andra figurer än Samus, jag provade en krigare som kunde förvandla sig till en orm istället för en Morph Ball, och skickade ut målsökande småormar istället för Samus vanliga Morph Bombs. Nya vapen och banor har tillkommit också, så det här blir bara mer och mer lovande.

Nintendogs



Det här är det största DS-spelet i Japan just nu. På presskonferensen dagen innan mässan visade Shigeru Miyamoto sin egen hund i Nintendogs, som han hade gett en Mario-keps och lärt stå på framtassarna, allt inför publikens jubel.



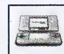


Advance Wars: Dual Strike



Advance Wars har utvecklats! Det har tillkommit nya trupper, och det går mycket snabbare och smidigare att styra trupperna med pennan på touch screenen. I det nya spelsättet Combat spelar du i realtid och styr en av dina trupper med styrknappen och pekar på skärmen dit du vill att den ska skjuta.

Metroid Prime Pinball



Jag vet vad du tänker: "Varför förstör man Metroid Prime-serien genom att göra ett flipperspel av den?". Jag blev lite mer positiv efter att ha provspelat det första gången – jag gillade Super Mario Ball och jag gillar det här också. Samus rullar runt på brädet i Morph Ball-skepnad och kan lägga ut bomber för att ta kål på fiender. Ibland reser sig Samus upp och kan börja skjuta på fiender som svärmar in över spelplanen. De dubbla DS-skärmarna fungerar för övrigt perfekt för flipperspel.



Battalion Wars

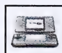


Battalion Wars är det nya namnet på Advance Wars Under Fire, men fortfarande det första Nintendo GameCube-spelet i den fantastiska strategispelsserien. Det är mer action här än i de andra Advance Wars-spelen – du styr soldaterna och fordonen på marknivå och med enkla kommandon kontrollerar du inte bara din egen figur – utan hela truppen samtidigt! Grafiken är inte märkvärdig med spelet är ordentligt kul redan nu.



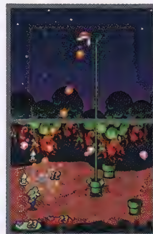
Innan E³-mässan startade 1995 samlades tv-spelsindustrin på CES-mässan

Mario & Luigi 2



Här har vi en av de största överraskningarna på DS-sidan. I det första spelet användes A- och B-knapparna för att Mario och Luigi skulle hoppa, i det här spelet måste man använda X- och Y-knapparna för att hoppa med Baby Mario och Baby Luigi också! Alla fyra kan gå ihop eller "splittas" upp två och två då det ena paret går på den övre skärmen och det andra paret på den undre!







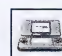


Mario Party 7



Då var vi här igen – nytt år och nytt Mario Party-spel. 80 nya minispel (bland annat ett där man ska sticka upp sitt huvud ur ett hål så länge som möjligt och akta sig för Monty Moles som försöker banka en i huvudet) och minispel för åtta (!) spelare samtidigt. Plus nya användningsområden för Nintendo GameCube-mikrofonen.

New Super Mario Bros.



Borde egentligen heta Old Super Mario Bros., för det här spelet går tillbaka till de klassiska tvådimensionella Mario-spelen, men lägger till massor av nya inslag. Mario kan ta en jättesvamp och bli stor som hela skärmen, och banorna är bra mycket längre än i de äldre Super Mario-spelen. Svampar och blommor som han samlar förvaras på den andra skärmen, sen är det bara att peta på föremålet med fingret så far det iväg till Marios skärm.



Dance Dance Revolution: Mario Mix



Konamis populära dansspelsserie har fått en Mario-make-over! En speciell dansmatta som du kopplar in i Nintendo GameCube-enheten ingår. Välj sedan bland ett gäng underbar Nintendo-musik och en del klassiska stycken och börja dansa på mattan för att se hur mycket rytm du har i kroppen.



Mario Tennis Advance



Den galna tennisen från Mario Power Tennis finns kvar i Mario Tennis Advance. Alla specialslag och samma sköna spelkontroll finns med här, plus det väntade äventyret där du ska göra tenniskarriär och bättra på din spelare med erfarenhetspoäng.



Super Mario Strikers



Nu ska Mario spela fotboll också! Super Mario Strikers är ett fotbollsspel med Mario och hans många vänner och precis som du redan har gissat är det inte alls realistiskt, men väldigt underhållande. Planen är liten, spelarna är få och det går att attackera motståndarna med Koopa-skal och skjuta speciella kraftskott som knappt går att stoppa. Mer fart och många fler skratt än i FIFA.



Mario Baseball



Till skillnad från det ultrarealistiska Nintendo Pennant Chase Baseball är det här väldigt enkelt och går snabbt att sätta sig in, även om man som jag inte har full koll på alla baseballregler. Mängder av Mario-figurer är med och alla använder sina speciella slagträn och stilar. Men det är ganska osannolikt att spelet släpps i Europa, enligt Nintendo.

Fire Emblem: The Sacred Stones



Uppföljaren till Fire Emblem har en ny story och nya figurer, men samma perfekta mix av ett bra strategispel och ett fängslande rollspel.



Kirby: Canvas Curse

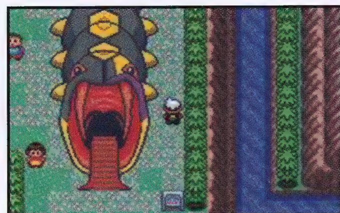


Det finns många spel med Kirby nu, men inget som hans första DS-spel. Du ritar själv ut en regnbågsfärgad väg som Kirby åker på. Rita en loop och Kirby får extra speed. Peta på Kirby så gör han en rullattack som slår ut fiender eller använder någon av sina kopieringsattacker. Kirby målar om plattformsspelen till något bättre, känns det som.

Pokémon Emerald Version

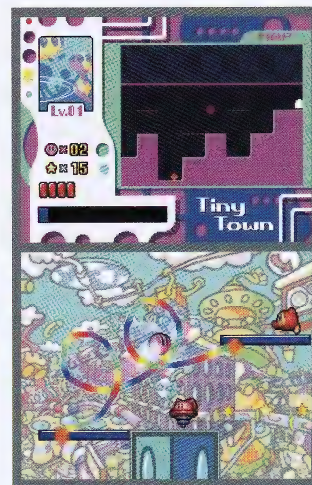
Fortsättningen på Ruby och Sapphire är snart här. Eller uppgraderingen kanske man ska skriva istället. Här väntar mer av detsamma, i form av en mycket tuff Battle Frontier-utmaning.





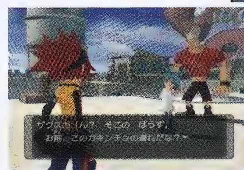


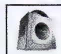




Pokémon XD: Gale of Darkness

Det här är uppföljaren till Pokémon Colosseum och den tar dig tillbaka till landet Orre, med nya äventyr att vara med om och nya Shadow Pokémon att fånga. Jag han inte så långt in i äventyret men fick uppfattningen att mycket är sig likt från förra spelet, men figurerna är nya. Definitivt en tung titel för Poké-fans.





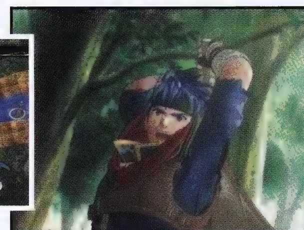


Fire Emblem: Path of Radiance

Fire Emblem ser fantastiskt ut på Nintendo GameCube. All den genomtänkta speldesignen från Game Boy Advance-spelet finns här, men med skarp och välgjord "tecknad" grafik. Det här är helt klart ett spel att längta efter om du gillar strategi- och rollspel.







Donkey Kong Country 3



Det tredje och sista spelet i Rares Donkey Kong Country-serie kommer äntligen till Game Boy Advance. Spelet är omgjort på flera ställen, så det finns en del nytt att se även om du var med när det begav sig för första gången.



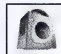




Geist

Det här spelet var med på förra E³-mässan också. Det är tydligt att utvecklarna n-Space har putsat på det i ytterligare 365 dagar, för nu börjar det se riktigt bra ut. Handlingen och speldesignen är intressant – ena stunden ser du världen genom ett spökes ögon och där alla färger blir övertydliga, andra stunden kanske du tar över en hares kropp och då blir synfältet svartvitt och du är begränsad till harens förmågor. Mycket skjutande och gåtor är det också. Geist ser ut att bli ett actionspel med mycket bakgrund.







Det ordinarie priset för tre dagar på E³-mässan är 325 amerikanska dollar

Electroplankton



Komponera egna musik- och ljudslingor genom att placera ut och styra små organismer i Electroplankton – ännu en underlig titel till Nintendo DS som egentligen inte är något riktigt spel. Nintendo visade det genom att låta en DJ komponera ihop ett musikstycke under presskonferensen.

Touch Golf



Nintendos eget golfspel har ett nytt kontrollsystem som bara fungerar på Nintendo DS. Du svingar klubban genom att dra stylusen på touch screenen olika långt och i olika vinklar. Smart och förvånansvärt enkelt att hantera – jag fick par på de första hålen jag spelade.

Nintendo Pennant Chase Baseball



Nintendo ger ut ett eget baseballspel i USA under det här namnet. Kan vara kul för dig att veta, även om det förmodligen inte kommer till Sverige.

Screw Breaker



Det här lät som en helt ointressant titel för mig, innan jag fick se på titelskärmen vilka som utvecklar spelet: Game Freak. Samma som Pokémon-spelen alltså. Grejen med Screw Breaker är att du ska borra dig fram genom olika nivåer och fiender och du kan ”levla” upp borren till olika nivåer som klarar hårdare material och fiender. En udda och spännande titel att se fram emot för Game Freaks.

Dynasty Warriors Advance



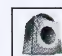
Här har vi spelet för er som gillar kinesisk stridskonst och strategiska utmaningar. En nischtitel alltså.

Odama



Det sjukaste spelet från förra E3-mässan var tillbaka i år – ännu sjukare. För nu går det att använda Nintendo GameCube-mikrofonen från Mario Party i Odama och skrika ”Send more men” för att skicka ut fler soldater på slagfältet och andra kommandon som ändrar förutsättningarna. Udda!

Chibi Robo

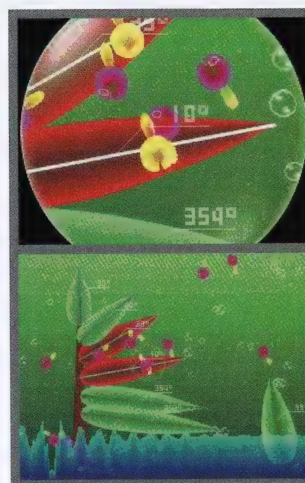


Ännu ett udda spel, signerat Nintendo. Spring runt i ett rum med en liten robot med strömkontakt i sig och samla mynt och se till så att inte ditt batteri dör. Det här spelet hittar nog aldrig till Sverige.

Meteos



Japanen Masahiro Sakurai, skaparen av bland annat Kirby- och Super Smash Bros.-serierna, lämnade företaget HAL för en tid sedan för att bli frilansare. Meteos är ett av hans nya projekt, som är ett snabbt och rätt så annorlunda pusselspel till Nintendo DS.





Kommande titlar

Nintendo DS

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
Yoshi Touch & Go
PAC-PIX
Need for Speed Underground 2
Cocoto Kart Racer
Ridge Racer DS
Another Code: Two Memories
Bomberman DS
GoldenEye: Rogue Agent
Madagascar
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory
Space Invaders Revolution
Madden NFL 2006
Snood 2
Meteos
Advance Wars DS
Big Mother Truckers
Ford Racing 3
Ultimate Spider-Man
Castlevania DS
The Sims 2
Garfield
nintendogs
Metroid Prime Hunters
Franklin
Mario Kart DS
Kirby: Canvas Curse
Harry Potter and the Goblet of Fire
Land Before Time
Mini R/C Racing
Harvest Moon DS
Need for Speed Most Wanted
King Kong
Bubble Bobble

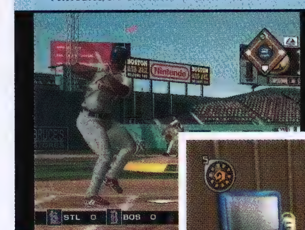
Nintendo GameCube

Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean
Star Fox Assault
Animaniacs: The Great Edgar Hunt
Donkey Konga 2
Medal of Honor: European Assault
Batman Begins
Madagascar
Fantastic Four
Cocoto Fun Fair
Killer 7
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown
Legend of The Spartan: Total War
Madden NFL 2006
Tiger Woods PGA Tour 2006
Harvest Moon: Another Wonderful Life
Ultimate Spider-Man
The Sims 2
Disney's Chicken Little
Prince of Persia 3
Geist
Dance Dance Revolution: Mario Mix
X-Men Legends 2
Cocoto Fishing Master
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Pokémon XD: Gale of Darkness
Fire Emblem: Path of Radiance
Harry Potter and the Goblet of Fire
Need for Speed Most Wanted
James Bond 007: From Russia With Love
SSX On Tour
King Kong

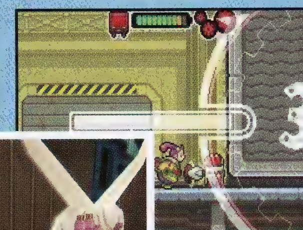
Game Boy Advance

Yoshi's Universal Gravitation
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
Kingdom Hearts: Chain of Memories
Rapala Pro Fishing
Scrabble Blast
Mario Party Advance
Megaman Battle Network 5 Team: Protoman
Megaman Battle Network: 5 Team Colonel
Batman Begins
Dragonball Advanced Adventure
WarioWare Twisted!
Madagascar
Robocop
Cocoto Kart Racer
Koala Brothers
Barbarian
Fantastic Four
Pacman World 2
Steel Empire
Herby Fully Loaded
Snood 2
Premier Manager 2005/2006
Ultimate Spider-Man
Witch
Ford Racing 3
Care Bears
Postman Pat
Big Mother Truckers
Cinderella
The Nightmare Before Christmas
The Sims 2
Digitylsh Series
Pokémon Emerald
Noddy
Fire Emblem: The Sacred Stones
Harry Potter and the Goblet of Fire
Franklin 2
Land Before Time
Need for Speed Most Wanted
Strawberry Shortcake
Mario Tennis Advance
King Kong

Nintendo Pennant Chase Baseball



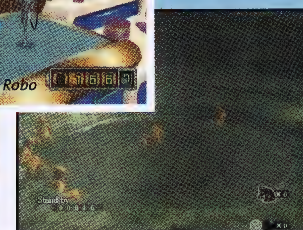
Screw Breaker





Dynasty Warriors Advance

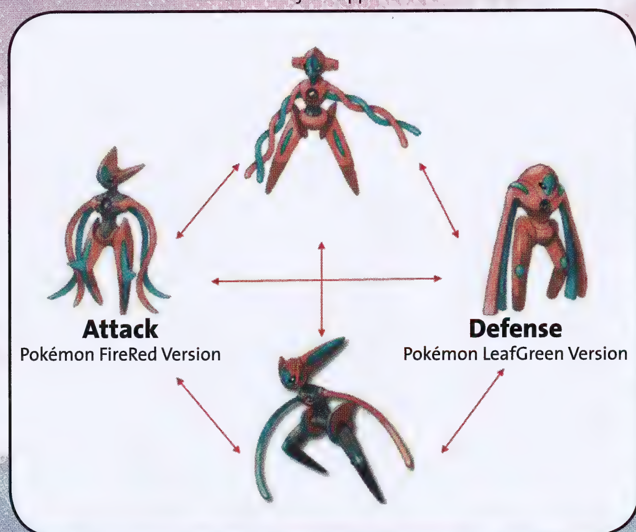
Chibi Robo



Odama

Club Nintendo ger dig *Aurora Ticket!*

Nu får du som är medlem i Club Nintendo chansen att bli bland de första i Sverige att fånga den sällsynta Deoxys! Skicka ditt Pokémon FireRed/LeafGreen till oss så får du tillbaka ditt spel med en Aurora Ticket – din biljett till Birth Island och ett möte med Deoxys!



Den otroligt sällsynta Pokémon Deoxys är ursprungligen ett rymdvirus som landade på jorden med en meteorit, och är resultatet av en DNA-mutation som orsakades av en laserstråle. Denna Pokémon har hög intelligens och psykokinetiska krafter. Det speciella med Deoxys är att den har fyra olika former, som ändras beroende på vilket spel den är med i. När du har fångat Deoxys i FireRed eller LeafGreen kan du flytta över den till de andra versionerna av spelet.

Så här gör du för att få DEOXYS

Innan du skickar in ditt spel:
Först måste Pokédex vara aktiverat. Sedan måste du även aktivera Mystery Gift, och det gör du så här:

1. Gå till en Pokémon Mart
2. På bänken intill kassan finns det en liten fyrkantig lapp
3. Tryck på A-knappen vid lappen och välj YES så får du upp ett formulär
4. Skriv in orden LINK TOGETHER WITH ALL
5. Personen vid disken kommer att reagera och berätta för dig att du kan ta emot Mystery Gift
6. Spara ditt spel och stäng av ditt Game Boy Advance
7. Starta spelet igen och kontrollera att Mystery Gift tillkommit på menyn där du väljer CONTINUE eller NEW GAME

Du behöver alltså inte ha samlat ett visst antal "Badges", som du behövde för att få EON Ticket. Det går bara att få en Aurora Ticket per spel, och du kan inte ge den vidare till andra Pokémon-spel.

Skicka in så här:
1. Fäst en klisterlapp på ditt FireRed- eller LeafGreen-spel där du skriver ditt namn och medlemsnummer, samt din adress. Har du både FireRed Version och LeafGreen Version får du självklart skicka in båda spelen om du vill.
2. Lägg spelet i ett kuvert eller paket tillsammans med ofrankerade frimärken som är värda 10 kronor.
3. Märk kuvertet/paketet med "Aurora Ticket" och skicka det till oss (adressen hittar du på sidan 3) senast den 31 oktober 2005. Det går givetvis bra att skicka rekommenderat, men observera att vi inte skickar rekommenderade brev tillbaka och att vi inte kan ansvara för posthanteringen.

När du har fått tillbaka ditt spel:
Innan du kan använda din biljett måste du ha fått Rainbow Pass. Bege dig sedan till hamnen i Vermilion City och använd Aurora Ticket för att resa till Birth Island och möta Deoxys. Trevlig resa!

Vi som gör Game on! fick nyligen en förfrågan om att vara med i Jay Lenos show, men tackade nej. Vi hade fullt upp med att leverera den här fantastiskt roliga sidan till er.

Underbara läsarbrev

Det var en lång väntan jag kunde inte hålla ut länge till...... Jag höll på att avlida, hoppet var ut för länge sedan, mina soldater var allesammans döda, jag var den siste, fiendens armé landsteg, marscherade mot mig, då, från skyn, kom den heliga Cn triforce och drev tillbaka fienden och gav mig min tidning. Tidningens nyheter var en aning gamla, men som vanligt de bästa recensionerna man kan tänka sig av en tidning, det är ju så, ni skriver de bästa recensionerna! ERAT BÄSTA NUMMER NÅGONSIN! Nintendo Ds numret, jag ska alltid minnas det. Jag säger då det jag har nummer från 92,93,94,98,99,00,01,02,03,04, och nu senast nummer 1, 2005. Det bästa. DET VAR VÄRT ALL VÄNTAN! Ta emot dessa beröm! Strunta i alla kritiker, ni är bäst.... IGEN!

Massor av ++++++++++++++++++++

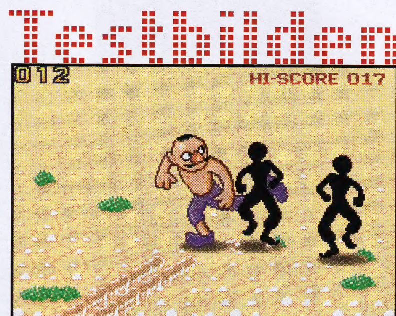
Stor beröm, ni kan minsann era saker ni, fortsätt skriva, ni har en gåva från gud.....

Från världens Gladaste medlem:
Fd. Mest klagande medlemmen Daniel Miettinen

Ps. Hoppas forumet bli klart snart. (Ni steg allt ii min aktning med ert senaste nummer!) (förresten, vad hände med Daniel Persson?)



Testbilden



Hett tips inför Beach 2005: Lila kortbyxor och tofflor funkar INTE!

Bilden kommer från WarioWare Twisted! till Game Boy Advance.

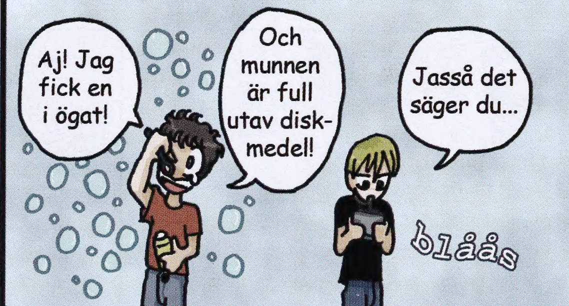
Nintendos nummer

860 000 000: Drygt så många dollar räknar Nintendo med att de förlorade i försäljning på grund av piratkopiering under 2004

– PAUS –









Det sägs att Nintendo of Americas förre chef, Minoru Arakawa, har somnat på en fairway under golfturneringen Hawaiian Open

galleri

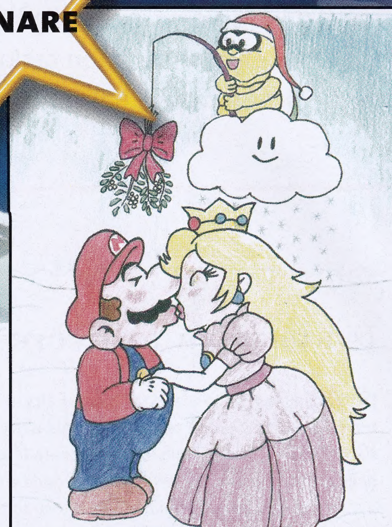


Emma Olsson från Tranås

Julen känns ungefär lika avlägsen som en snöstorm i Los Angeles, men det hindrar inte oss från att visa vinnarbidraget och några andra fina teckningar i julkortstävlingen vi hade i julnumret.

Skicka med ett frankerat kuvert med din adress på om du vill ha tillbaka ditt bidrag.

VINNARE



VINNARE I MARIOS GALLERI-TÄVLINGEN MED JULKORTSTEMA: DANIEL BÄCKSTRÖM FRÅN ANGERED



David Larsson från Dala-Floda



Hvile Öhnell från Floby



Johan Bohman från Onsala



Sara Lindgren från Uppsala

I NÄSTA NUMMER

- **CLUB NINTENDO CREW RECENSERAR ANOTHER CODE: TWO MEMORIES OCH WARIOWARE TWISTED!**
- **VI FRAMKALLAR RESTEN AV BILDERNA FRÅN E³-MÄSSAN**
- **PRISERNA I CLUB NINTENDO AWARDS SKA ÄNTLIGEN DELAS UT**
- **KIM GER DIG EN RUNDTUR I NINTENDOS NYA BUTIK NINTENDO WORLD**

Det japanska ordet Atari har ungefär samma betydelse i spelet Go som "Schack" har i spelet schack

[redacted]

B



BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

Nintendo.se